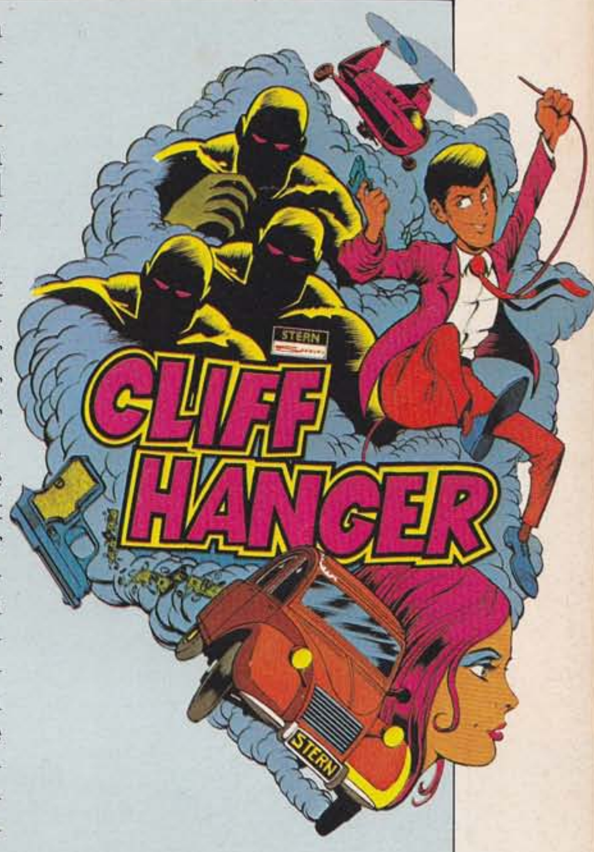


Das elektronische Spielvergnügen
Nr. 4/84 April DM 5,- ÖS 40,- C 6302 F
TELEMATCH
Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele
Mit electronic GAMES Magazine
Hier sind:
DIE VIDEOSPIELE DES JAHRES
PERFEKT:
Spiele auf Scheibe
MEHR SPASS AM COMPUTER:
Neue Spiele und Programme für Apple - Atari - IBM PC - Sharp - VC 64 - ZX Spectrum
RASANT:
Rennspiel Special
TESTS, TIPS
TRICKS, TRENDS, NEWS


ELECTRONIC ARTS™
Grenzenlos!
ONE-ON-ONE
Diskette für Apple II, II+, IIe
ARCHON
Diskette für Commodore 64 und
Atari 400/600XL/800/800XL
THE LIGHT AND THE DARK
THE LAST GLADIATOR
Diskette für Apple II, II+, IIe
M.U.L.E.
Diskette für Commodore 64 und
Atari 400/600XL/800/800XL
MUSIC CONSTRUCTION SET
Diskette für Commodore 64,
Atari 400/600XL/800/800XL
und Apple II, II+, IIe
YOU MAY BE AN UNHERALDED MUSICAL GENIUS
PINBALL CONSTRUCTION SET
Diskette für Commodore 64,
Atari 400/600XL/800/800XL
und Apple II, II+, IIe
AXIS ASSASSIN
Diskette für Commodore 64,
Atari 400/600XL/800/800XL
und Apple II, II+, IIe
HARD HAT MACK
MICHAEL ABBOT & MATTHEW ALEXANDER
HARD HAT MACK
Diskette für Commodore 64,
Atari 400/600XL/800/800XL
und Apple II, II+, IIe
ariolasoft
Steinhauser Straße 3
8000 München 80

EDITORIAL

Der Videospiel-„Shakeout", lieber Leser, der fast bis Ende vergangenen Jahres die Branche drüben durchschüttelte und bereinigte, hat nun — es war absehbar, wir haben es zwischen den Zeilen gesagt — Deutschland erreicht. „Shakeout" ist nichts weiter als ein natürlicher Marktbereinigungsvorgang. So positiv und dabei auf die Branche bezogen optimistisch sehen es jedenfalls Mitbewerber im konkreten Fall Mattel Electronics. Für den Verbraucher indes hat eine solche Entwicklung spürbare Folgen.



Sagen wir es noch einmal in aller Deutlichkeit: Immer noch wird mit zweifelhaften Versprechungen operiert, was den Fortbestand von Systemen, gleich ob Videospielkonsole oder Computer, angeht. Und immer noch werden neue Systeme auf den Markt gebracht, die dem Käufer nicht mehr bringen, als den Ärger über herausgeworfenes Geld, über eine Investition, die nicht lohnte. Deshalb unser eindringlicher Hinweis, der uns, dies am Rande, bereits manchen Ärger eingebracht hat: Hände weg von Billigangeboten, von Systemen, deren Zukunft nicht gesichert ist. Namen allein machen noch keinen Erfolg, wie die Beispiele der jüngsten Vergangenheit beweisen. Absichtserklärungen und Präsentationen schaffen allenfalls eine gute Presse. Mehr aber nicht. Nach unserer Auffassung hat die kritiklose Präsentation elektronischer Produkte lediglich Alibifunktion. Damit wird Pseudoaktualität dokumentiert, die letztlich zur Verwirrung beim potentiellen Käufer beiträgt. Wem nützen die technisch perfektesten Systeme, wenn es keine Software dafür gibt? Was bringt das Wissen um Speicherkapazität und vorgebliche oder tatsächliche Möglichkeiten von Billigcomputern, deren angekündigte Peripherien nicht einmal ins Entwurfsstadium geraten, geschweige denn in die Serienproduktion gehen?



Unser „Programmservice", der Versand von Listings gegen Einsendung eines selbst adressierten Freiumschlages hat eine solche Flut von Einsendungen ausgelöst, daß wir Sie an dieser Stelle einfach nur um Geduld bitten können: Wir versenden, so schnell es geht, aber es ist im Augenblick zuviel.

Bedanken möchten wir uns bei den zahlreichen TeleMatch-Lesern, die uns Programme schickten. Auch hier unsere Bitte: Haben Sie Geduld! Das Prüfen der eingesandten Programme braucht seine Zeit. Und zuweilen wird eine Cassette oder Diskette, obwohl gecheckt, nicht sofort zurückgechickt. Wir antworten Ihnen so schnell es geht. Trotz der Programm-Mengen, die bereits vorliegen: Wenn Sie, gleich für welches System, Software entwickelt haben, schicken Sie uns diese zu. Der Bedarf an deutschsprachiger Software ist groß.

Zu dieser Ausgabe: Die Screens, in der letzten Ausgabe noch in der Rubrik „So sieht's auf dem Bildschirm aus" vorgestellt, haben wir wieder in bewährter Form den jeweiligen Spielen bzw. Tests zugeordnet. Den ADAM haben wir eingehender Prüfung unterzogen und, dem Wunsch vieler Leser folgend, ein Spiel-Special zusammengestellt. Die „Spiele auf Scheibe", also auf Laserdisc, kommen offensichtlich genau zur rechten Zeit, wurden wir doch — trotz oder vielleicht gerade wegen der Ankündigung im letzten Heft — aufgefordert, darüber ausführlich zu berichten. Und wenn Ihnen Themen am Herzen liegen, Sie mehr und Detaillierteres wissen möchten, schreiben Sie uns. Gute Unterhaltung und elektronisches Spielvergnügen reichlich wünscht Ihnen

Ihre TeleMatch Redaktion







Heft Nr. 4
2. Jahrgang
April
1984

ISSN 0174-741 X

IMPRESSUM
TeleMatch vereinigt mit Computermagazin und Heimcomputer erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag im
TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/220 13 77
Telex 2173989 vptm

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG UND ANZEIGENLEITUNG
K.-R. Engelke

CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff (h.h.)

REDAKTION
Elke Leibinger (Computer)
J. Ebach (Videocomputerspiele)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Helge Andersen (h.a.), Andreas Blumenkamp, Alfred Gorgens Karl-Heinz Graumann, Hardy Hessenius, Arnie Katz, Karl-Heinz Koch, Bill Kunkel, Les Paul Robley Richard Sisco, Jochen Steinhauser, Joyce Worley

LAYOUT
Susanne Grocholl, Jürgen Legath

ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 2

VERTRIEB
IPV Inland Presse Vertrieb GmbH
Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1
Tel. 040/237 11-1

DRUCK
Westermann Druck GmbH
Braunschweig

LITHOGRAPHIE
Reproform
Grünbaum u. Söllner, Hamburg

SATZ
Satzstudio Klosterstern, Hamburg

BANKVERBINDUNG
Vereins- und Westbank AG, Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto-Nr. 43/24083

FOTOS
Archiv,

ABONNEMENTS
TeleMatch Abo-Service
Postfach 104849
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/23 41 91
TeleMatch kostet DM 5,—.
Im Abonnement (12 Ausgaben inkl. 7 % MwSt. und Zustellung) DM 55,—, Ausland DM 61,—.
Für unverlangte Manuskripte schließt der Verlag die Haftung aus. Eine Rücksendung erfolgt nur, wenn Rückporto beigefügt ist.



Die triumphale Rückkehr von Pitfall-Harry!
PITFALL II
Die Jagd nach dem unterirdischen Schatz
Atari® und Video-Computer-System™
sind Warenzeichen von Atari Inc.
Best.-Nr. 711 035-721
Für 1 Spieler
DAVID CRANE'S
PITFALL II
LOST CAVERNS
ACTIVISION
Ein neues Abenteuer mit Pitfall-Harry, seiner Nichte Rhonda und dem getreuen Berglöwen Quickclaw. Auf der Jagd nach den Schätzen der Inkas und den vermißten Freunden geht es immer tiefer in unterirdische Höhlen. Die labyrinthähnlichen Gänge sind voller Gefahren. Harry kämpft gegen aggressive und giftige Tiere, er überwindet Wasserfälle, schwimmt durch verseuchte Gewässer und fliegt mit dem Heißluft-Ballon durch riesige Höhlenlandschaften. Wird er seine Freunde retten? Wird er den Schatz finden? Die Legende von Pitfall-Harry lebt weiter...
Empfohlen von
TELEMATCH
Für Ihr Atari® VCS 2600!
Demnächst auch für Colecovision, für Atari- und Commodore-Home-Computer!
Wir bringen Sie ins Spiel
ACTIVISION®
TELE-SPIELE
Im ARIOLA-Vertrieb



Wie wird man Spielemacher?

Mein Problem ist, daß ich gerne Spielemacher werden möchte, doch niemand, nicht einmal das Arbeitsamt diesen Beruf kennt. Nun möchte ich gerne wissen, wer mir darüber Auskunft erteilen kann. Bitte veröffentlichen Sie diese Frage, weil es in Deutschland bestimmt noch mehrere junge Leute gibt, die die gleichen Probleme haben.

Rene Degelmann,
8000 München 82

Was hiermit geschehen ist! Nach unseren Informationen gibt es - bis heute - keine spezielle Berufssparte für Spielemacher. Unser Tip: Entwickeln und schreiben Sie auf eigene Faust neue, witzige Spiele, die Sie dann an Software-Häuser schicken können. Gerade jetzt sind originelle Ideen sehr gefragt, da der Bedarf an deutschen Programmen riesig ist. TM

Wie steht's mit den Urheberrechten?

In unserer Siedlung hat sich jemand einen Duplikator gekauft und kopiert nun alle Cassetten, die er auftreiben kann. Falls die Kassette einwandfrei überspielt werden kann, macht er sich davon mehrere Kopien und verkauft diese im Durchschnitt für 20 Mark. Gibt es keine Möglichkeit, gute Programme davor zu schützen und wird mit dem Duplikator nicht gegen die Urheberrechte der Software-Hersteller verstoßen?

Stefan Peters, 8500 Nürnberg

Möglichkeiten, Cartridges vor dem Kopieren zu schützen, gibt es kaum. Mit dem Duplikator können jedoch nur 4 und 8 K-Programme kopiert werden. Gegen die Urheberrechte der Software-Hersteller wird dann verstoßen, wenn die Programm-Kopien nicht für private Zwecke benutzt, sondern verkauft werden. Dieses Thema haben wir ausführlich in TeleMatch 2/84 behandelt. TM

ADAM auch stückweise?

Da ich den Bericht in TM 3/84 gelesen habe und den erschreckend hohen Preis von 2500 Mark für das Komplettsystem sah, möchte ich gern wissen, ob man Keyboard, Drucker und Laufwerk auch einzeln kaufen kann? Wenn ja, was kosten die einzelnen Geräte?

Florian Glaser, 7200 Tuttlingen

Der ADAM wird nur in kompletter Konfiguration ausgeliefert, einzeln kann man die Geräte also nicht kaufen. Hätte aber auch keinen Sinn, da - wie auch im letzten TeleMatch erwähnt - die Stromversorgung des gesamten Systems über den Drucker führt. Also, ohne Druck keinen „Saft". TM

CompuMate von Quelle

Wie beurteilen Sie das Universum CompuMate für den Atari VCS, der vom Quelle Versandhaus vertrieben wird. Gibt es auch Programme für das CompuMate?

Holger Lauhof,
3549 Volkmarsen

Einen ausführlichen Test über die Möglichkeiten von CompuMate werden wir in der nächsten Ausgabe veröffentlichen. Soviel aber schon vorweg: Dieses Erweiterungsmodul ist lediglich für den Programmieranfänger gedacht, der Basic mal ausprobieren möchte. Fertige Software gibt es für dieses System nicht. TM

Wo bleiben die Leserbriefe?

Ich habe Ihnen bereits zwei Leserbriefe geschrieben, die bis jetzt nicht beantwortet wurden. Warum wurde zum Beispiel mein Brief über den Imagic Daumen Club nicht veröffentlicht? Erscheint er in der nächsten Ausgabe? Ich bitte Sie herzlichst, jeden Brief abzudrucken, denn es interessiert mich wirklich sehr, was so alles läuft!

Michael Braun, 4424 Stadtlohn

Zu Punkt 1: Wir sind diesbezüglich bereits im Gespräch mit den Vertriebsfirmen. Das Ganze braucht aber noch etwas Zeit.
Zu Punkt 2: Wir erhalten stapelweise Leserbriefe, über die wir uns sehr freuen und die natürlich auch aufmerksam gelesen und ausgewertet werden. Denn schließlich erfahren wir auf diese Weise am besten, was unsere Leser am meisten interessiert. Würden wir aber alle Post drukken, so wär' unser Heft randvoll mit Leserbriefen - und zwar ausschließlich mit diesen. Deshalb veröffentlichen wir in der Rubrik Leserbriefe Fragen, die von allgemeinem Interesse sind, das heißt, Themen, auf die wir von mehreren Lesern angeschrieben werden. Sehr häufig tauchen jedoch auch Fragen auf, die bereits in vorhergehenden TeleMatch-Ausgaben ausführlich behandelt wurden.
Die persönliche Beantwortung der Briefe nimmt natürlich auch einige Zeit in Anspruch, da wir teilweise sehr umfangreiche Fragenkataloge zugeschickt bekommen. Deshalb können wir an dieser Stelle nur um Geduld bitten! TM

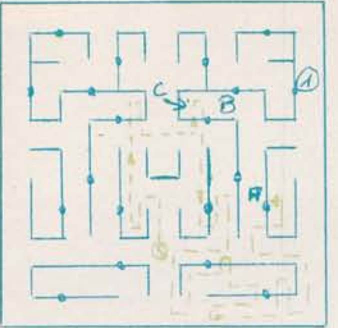
Rekorde, Rekorde

In TeleMatch 3/84 las ich, daß Ihnen Anwärter für die Rubrik „Rekorde, Rekorde" fehlen. Ich sende Ihnen deshalb das Beweisfoto zu, das zeigt, daß ich im Spiel „Megamania" (Activision) die Höchstpunktzahl von 999.999 Punkten erreicht habe. Das ist zwar der absolute Rekord, aber aus Gründen der Fairneß möchte ich nicht verschweigen, daß auch andere ebenfalls die 999.999 Marke geschafft haben.

Markus Scheibner,
7143 Vaihingen/Enz

Das ist Ihre Seite, liebe Leser. Forum der Diskussion, Platz für Fragen und Antworten, Podium für Kritik, Zustimmung, Vorschläge, Anmerkungen und Anregungen. Und sicher auch Ausgangspunkt für den Dialog zwischen Video-Computer-spielfreunden. Brieflich oder gar persönlich. Auch bei TeleMatch gilt: Je kürzer die Zuschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen wir uns vorbehalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post

an TeleMatch — Post — Karlstraße 26 2000 Hamburg 76



Noch mehr Lady Bug!

(TM 3/84: Strategie und Taktik)
Mit folgender Taktik hatte meine Frau bei 27 Ebenen schon 773.000 Punkte. Später wurden es noch mehr. Ich selbst habe bei 1.033.000 Punkten aus Zeitmangel die vier „Lady Bugs" selbst zerstört.
Also, man frißt am besten zuerst die Mitte leer, geht dann zur rechten Hälfte und baut die von Winfried Höhn beschriebene Käferfalle auf. Anschließend geht man von Punkt A aus, frißt den Rest der Hälfte auf und geht dann zu Punkt B. Dabei muß man vorher aber die Tür 1 waagerecht stellen, dann von Punkt B nach C gehen, die Frucht fressen und nun die andere Hälfte leerräumen. Dabei müssen die Türen genauso stehen, wie auf der anderen Seite. Viel Spaß beim Üben!
Helmut Wenderoth,
3420 Herzberg/Harz

Super Action-Pult

Das ewige „Wohin mit dem Joystick" ist das Problem vieler Spiel-Freaks. Deshalb habe ich mir Gedanken gemacht und Action-Pult entwickelt. Integriert ist ein Joystick Competition Pro von dem in die Feuertasten einzeln eingebaut habe, ein Wico Trackball, sowie zwei Umschalter für Joystick und Trackball. Oberplatte und Fußstütze sind zwecks Rutschfestigkeit mit schwarzen Gummimatten beklebt. Abgesehen von den Kosten für Joystick und Trackball, liegt der Selbstbau-Preis bei circa 200 Mark. Gegen Einsendung von 10 Mark



schicke ich Ihnen gerne die Baupläne zu.
Dieter Knaust, 1000 Berlin 44

Also, alle Hobby-Bastler und Spiel-Freaks an die Arbeit! Die Baupläne erhalten Sie von folgender Adresse:
Dieter Knaust, Flughafenstraße 21, 1000 Berlin 44 TM

Wo bleibt Dragon's Lair?

Zunächst einmal möchte ich mich lobend über Ihre Zeitschrift äußern, obwohl sie in der letzten Zeit hätte besser sein können. Spitze finde ich, daß TeleMatch jetzt monatlich erscheint.
Es wundert mich jedoch, daß Sie zwar Videospiele in Hülle und Fülle bringen, Videospielautomaten jedoch links liegen lassen. Wo bleibt zum Beispiel der Bericht über Dragon's Lair? Dieses fantastische, liebenswerte Spiel überzeugt durch überragende Grafik, die dank der neuen Laser-Technik möglich ist. Ich finde, daß es einen längeren Bericht verdient hätte.
Kurt Schreiber,
3000 Hannover 51

Ihr Wunsch wird prompt erfüllt! In dieser TeleMatch-Ausgabe finden Sie auf den Seiten 22 bis 28 einen ausführlichen Bericht über Dragon's Lair und weitere aktuelle Spiele auf Laserdisc. TM



Nazi-Software?

Bei der Programmierung für das Coleco-Spiel Time-Pilot scheint man bei CBS wohl keine glückliche Hand gehabt zu haben. Als „Belohnung" pro überstandener Runde erscheint links im Bild ein Adler. Mal abgesehen davon, daß dieser ab der zweiten Runde über einer Verballhornung des Hakenkreuzes thront, kommt er dem Wehrmachts- und Nazi-Geier so nahe, daß meiner Meinung nach hier die Indizierung angesagt wäre. Ich wundere mich, daß so etwas in Deutschland vertrieben werden darf, insbesondere weil man mit diesem Spiel in die Zeit um 1940 zurückversetzt wird.
Manfred Fischer, 4400 Münster

Für berechtigte Kritik sind wir immmer dankbar! Übrigens: Den Spieltest von Time Pilot finden Sie in dieser TeleMatch-Ausgabe. TM



Super Action Controllers von Coleco

Für alle Feunde von heißen Action- und Reaktionsspielen gibt's jetzt den neuen Super Action Controller von ColecoVision. Mit dieser Präzisionssteuereinheit macht das Spielen — und vor allem das Punkteholen — noch mehr Spaß! Der Controller ist unter anderem mit vier Action-Buttons, einem speziellen Geschwindigkeitsregler und einem Keypad, das aus acht Tasten besteht, ausgerüstet. Der integrierte Joystick läßt sich in acht Richtungen steuern. Auch das Äußere, dieses pistolenähnlichen, in edlem Schwarz gehaltenen Contollers ist nicht ohne. Er wurde jedoch hauptsächlich für Sport- und Actionspiele entwickelt, bei denen viel mit den im Griff eingebauten Buttons gearbeitet werden muß. Das neue Spielvergnügen wird paarweise, zusammen mit einer Coleco Cartridge, zum Preis von ca. 198 Mark (unverbindlich) ausgeliefert.



Computer-Club im WDR

Computerfans im Empfangsbereich des WDR mal herhören! An jedem ersten Sonntag des Monats strahlt der Kölner Sender den „Computer Club" aus, in dem Computer, Peripherie und Software vorgestellt werden. Außerdem beschäftigt sich der WDR intensiv mit Programmen im NOS-Standard (Nederlandse Onroep Stichting), die in dieser Sendung veröffentlicht und mit entsprechender Ausrüstung von den Zuschauern aufgezeichnet werden können.
Wer Mitglied im WDR-Computer Club werden möchte, kann sich an folgende Adresse wenden: WDR Fernsehen, Computer Club, Postfach, 5000 Köln 100.
Die nächste Sendung wird am 1. April um 15.30 Uhr ausgestrahlt.

Fischertechnik jetzt auch für Computer

In Kooperation mit dem NDR, der eine 26-teilige Mikroelektronik-Serie ausstrahlt, zeigen die Fischer-Werke ihre neuesten Computer-Peripherie Bausätze. In dem, vorerst nur vom NDR III gesendeten Kursus, wird vermittelt, wie man einen Computer selbst bauen kann. Während die elektronischen Bausätze aus den üblichen Leiterplatten, Bauelementen usw. bestehen, wurde für den mechanischen Bereich ausschließlich das Konstruktions-System der Fischertechnik verwendet. Es handelt sich dabei um folgende sechs Modelle, die sich über den zuvor gebastelten Computer steuern lassen: Ein Teach-in-Roboter mit Tastensteuerung, eine Sortieranlage mit Längenmessung, ein Grafik-Tablett, der „Turm von Hanoi", ein Zeichen-Plotter, sowie eine Solarzellen-Nachführung. Diese, mit der Elektronik verbundenen Funktionsmodelle, demonstrieren sofort, wie Programmierung und elektronische Steuerung in die Praxis umgesetzt werden.
Auch in England ist die süddeutsche Firma im Fernsehen vertreten. In Kooperation mit der British Broadcasting Corporation (BBC), wird dort der Bausatz für einen Mini-Roboter namens Buggy angeboten. Buggy besitzt die Fähigkeit, bestimmte Wege aufzuzeichnen, zu speichern und rückwärts wieder exakt abzufahren. Er findet gezielt Lichtquellen, umfährt Hindernisse und liest seine Informationen von einem Codestreifen ab.



Vectrex: Nichts geht mehr!

Eine weitere Hiobsbotschaft für Videospieler kommt aus Fürth: Noch bis zum 31. März läuft der Ausverkauf des erst vor einem guten halben Jahr eingeführten Vectrex-Systems. Die MB-Mannschaft, im traditionellen Spielebereich erfolgsgewohnt, dürfte ebenso enttäuscht sein, wie die, wenn auch noch kleine, Vectrex-Spielergemeinde. Wie es um neue Programme und die angekündigten Erweiterungsmodule bestellt ist, läßt sich zur Zeit definitiv noch nicht sagen.

CompuMate von Quelle

Atari VCS-Besitzer, die mehr machen möchten, als nur Spielen, können jetzt mit der Universum CompuMate (von Quelle) den Einstieg in die Computerwelt wagen. Dieses mit Sensortastatur ausgestattete Erweiterungsmodul wird auf die Spielkonsole gesetzt und mittels eines speziellen Anschlusses, der in den Kassettenschacht der Konsole gesteckt wird, mit dieser verbunden. Man sollte jedoch keine zu hoch gesteckten Erwartungen an dieses Modul knüpfen, da die Speicherkapazität und die Programmiermöglichkeiten sehr begrenzt sind. Mit einem vollwertigen Computer läßt sich die so ausgebaute Konsole nicht vergleichen. Dem entgegen steht jedoch der Preis von 198 Mark. Nun zu CompuMates technischen Daten: BASIC-Interpreter, 1.75 K RAM, zwei Tonkanäle, zwei Oktaven, zehn Farben. Die Sensortastatur besteht aus 42 Tasten. Desweiteren lassen sich vier festgespeicherte Melodien, sowie zwei Demonstrations-Bilder abgerufen. Einen ausführlichen Testbericht werden wir im nächsten **Telematch** veröffentlichen.



Power On bei Tigervision

Espial heißt die neue VideospielCassette fürs Atari VCS, die jetzt veröffentlicht wird. Spielhandlung und -ablauf ähneln stark dem Geschehen in „Star Wars". Schon in Nürnberg wurde das Computerspiel **Matterhorn** (für Atari Computer) vorgestellt. Erster Eindruck von diesem Programm, das sehr rasche Reaktionen erfordert: Grafisch witzig gemacht, schön animiert, vertretbarer Sound. Weitere Cassetten für die Videospielkonsole wie für die Computer sind angekündigt. Es passiert also doch noch was, zumindest bei Tigervision.
Mehr über die beiden Spiele in unser nächsten Ausgabe.





Hyper Olympic:
100 Meter in fünf Sekunden?

Was dem Spieler zu Hause **Decathlon** ist dem Fan in der Halle Konamis **Hyper Olympic**, jener Automat, der zur Zeit noch als einer der „Geheimtips" gilt. Ob 100 Meter-Lauf, Weitsprung Speerwerfen, 110 Meter Hürden, Hammerwerfen oder Hochsprung: In allen sechs leichtathletischen Videospiel-Disziplinen ist der Spaß perfekt, den — das freut uns besonders — bis zu vier Spieler gleichzeitig haben können.

IntelliVision:
Mattel macht Schluß!

In den vergangenen Wochen wurde die Frage immer häufiger gestellt: Was ist mit Intellivision los? Vor einigen Tagen wurde auch für Deutschland bestätigt, was u.a. im „Wall Street Journal" schon lange zuvor zu lesen war, nämlich „Mattel steigt aus dem Elektronikgeschäft aus". Die Geschäfte an der Hamburger Straße laufen bis einschließlich 31. März weiter.

Gerüchte hatte es reichlich um den Spielzeuggiganten Mattel (Barbie-Puppe) und den Geschäftserfolg oder Mißerfolg mit der Elektronik gegeben. Den prognostizierten Marktanteil schaffte man mit dem technisch perfekten Intellivision-System hüben wie drüben nicht. Intellivision II kam denn bei uns gar nicht erst ins Angebot. Von Intellivision III, qualitativ den Systemen Colecovision und Atari 5200 vergleichbar, vielleicht sogar überlegen, ganz abgesehen. Und auch der



Familiencomputer „Aquarius" wurde nicht auf die Rampe geschoben.

Welche Folgen hat das für Intellivision-Besitzer? Wie Dr. Bernhard Steiner, Geschäftsführer von Mattel Electronics, uns versicherte, ist der Service auch künftig sichergestellt. Mehr noch: Es wird neue Programme für das System geben, die die neu gegründete Intellivision Inc. bzw. ein noch zu findender deutscher Partner vertreibt.



NEUE PLATTEN

Tales of Mister E

Erdenklang
(Teldec, 6.20282 AE)
„Hört sich an, als ob ein Kind vom Computer gefressen würde", sagte die Frau des Komponisten von *Tales of Mister E*, als er ihr sein Stück vorspielte. „Das ist elektronische Buschmusik", meinte ein Freund.
Wer aber ist *Mister E* nun wirklich? Der Hauch des Geheiminsvollen umgibt dieses neue Projekt unter dem Label *Erdenklang* Musikverlag U. Rützel, Hamburg). Die Klangähnlichkeit von *Mister E* und *Mystery* ist kein Zufall. Auf Anfragen, wer hinter diesem Projekt steht, hört man nur: „Das ist unser Geheimnis". Trotzdem sickerte durch, daß *Tales of Mister E* die Schöpfung des Stuttgarter Elektronik-Musikers Matthias Thurow ist. Die musikalische Botschaft: „Tales of Mister E ist computerakustische Musik mit Geschichten, die Du erlebst, wenn Du die Musik hörst. Du bist Mister E".
Die Maxi-Single bietet ingesamt 14 Minuten dieser computerakustischen Geschichten: Kristallklare, synthetische Perfektion. Ohne verkrampfte Anstrengung für einen „neuen Sound um jeden Preis" wird dem Ohr ein neuartiger Klang geboten; mystisch, abstrakt, rhythmisch. Eine „hektische Meditation" zum Entspannen.
Alfred Görgens

Wolkenreise

Verschiedene Interpreten
(Ariola, LP 205 600-502)
Wer über den Wolken schwebt und träumt braucht Musik dazu. Träumerische Musik, die leicht ins Ohr geht, aber auch dynamische, denn ohne Kraft kann man nicht fliegen. Auf der LP „Wolkenreise" ist ein großer Bogen bester elektronischer Stücke verschiedener Interpreten gespannt. Angeführt von dem „Klassiker" Jean-Michel Jarre mit dem Titel „Oxygene" und Alan Parson mit „Lucifer" ist die Auswahl groß. Eine gute Mischung aus aktuellen und bereits längst bekannten Hits verspricht einen angenehmen und erholsamen Flug.
Musikgiganten wie Mike Oldfield und Tangerine Dream runden diese LP zu einem besonderen Erlebnis ab.



Das große Buch der Fantasy

(Michael Görden, Hrsg.), Bastei Lübbe Paperback, Bd. 28 102, DM 19,80
„Das schönste aus dem Reich der Phantasie" verspricht der Untertitel dieser mit vielen farbigen Illustrationen versehenen Anthologie. Die 24 Fantasy-Stories bringen einen repräsentativen Querschnitt des Genres. Der Autorenbogen spannt sich von Swift über Lovecraft, Tolkien und Howard bis hin zu Anderson und Leiber. Unterhaltend, aber besonders interessant und anregend für Fantasy-Spieler, die nach neuen Abenteuern suchen.



Science Fiction Story Reader 21

(Wolfgang Jeschke, Hrsg.)
Heyne TB 4041, DM 9.80
Auch der neue „Story Reader" erweist sich wieder als eine Fundgrube für anspruchsvolle SF-Freunde: 27 Stories überwiegend neuerer deutscher Autoren, die das vielfältige Spektrum des Genres aufzeigen. Eine Empfehlung speziell für Videoautomatenspieler ist Klaus M. Mattheys „Der Retter oder Ein echt harter Typ ist überall gefragt". Namhafte SF-Künstler steuerten Illustrationen zum „Reader" bei, der übrigens auch „Die barmherzige Gemeinschaft" von Michael Bishop, Nebula-Preisträger 1983, enthält sowie Lisa Tuttles Novelle „Der Familienaffe".

NEU AUF VIDEO

Jäger des verlorenen Schatzes

(CIC Video, Best. Nr. 2043)
Videospieler kennen die Atari-Cassette „Raiders Of The Lost Ark", die nach dem gleichnamigen Film entstand. Interessant dürfte es jetzt werden, einmal nachzuvollziehen, zu vergleichen, wie weit das Programm dem Vorbild entspricht.
Der amerikanische Archäologieprofessor Indiana Jones (Harrison Ford) erhält den Auftrag, die mit mystischen Kräften behaftete Bundeslade zu finden, bevor sie den Nazis in die Hände fällt. Eine dramatische Jagd um die Welt beginnt, die schließlich nach Nordafrika führt. Dort finden all jene Ereignisse auf dem Bazar und im Tempel statt, die auch im Spielprogramm enthalten sind. Regie führte Steven Spielberg, Produzent war George Lucas.
Das neue Abenteuer „Indiana Jones und der Tempel des Todes" läuft demnächst in den Kinos an. Dieser Videofilm (freigegeben ab 16 Jahre) ist in jeder Videothek erhältlich. Wer's bequemer haben möchte, kann die Cassette beim Video-Film-Versand, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76 für 99 Mark zuzüglich Nachnahmegebühr bestellen.

„Bis auf weiteres", so heißt es in dem Fernschreiben, das uns kurz vor Redaktionsschluß erreichte, „veröffentlicht Electronic Games keine Hitparade mehr. Sorry." — Wir setzen das hier voran, um etwaigen Fragen nach dem Verbleib der US-Hitparaden vorzubeugen. Das konnten wir zwar nicht ändern, haben aber, Ihren Wünschen folgend, die Top 10 auf die Top 20 erweitert.
Wie stets ist das Mitmachen bei der Leser-Hitparade mit einer Verlosungsaktion verbunden. In diesem Monat sind 50 SF-Taschenbuch-Pakete zu gewinnen. Gesamtwert: 2.000 Mark.
Daß wir uns für diese Preise entschieden haben, hat einen einfachen Grund: Immer wieder werden gewonnene Cassetten an uns zurückgeschickt, weil die

Herzlichen Glückwunsch – Sie haben gewonnen:

Thomas Albrecht, 8440 Straubing; Uwe Balzer, 6729 Wörth; Günter Baumgartl, 6900 Heidelberg; Klaus Dorn, 6832 Hockenheim; Leonhard Dostal, 7405 Dettenhausen; Horst Dressler, 2161 Hammah; Marko Fichert, 6580 Idar-Oberstein 3; Jürgen Friedrich, 7060 Schorndorf; Remea Grinda, 8400 Regensburg; Sven Hasselmeyer, 2081 Bilsen; Thomas Heinen, 5120 Herzogenrath; Uwe Hergesell, 3500 Kassel; Manfred Herrklotz, 8255 Schwindegg; Bernd Hetz, 8624 Ebersdorf; Max Hollein, A-1040 Wien; Christian Horten, 4350 Recklinghausen; Holger Husse, 7061 Kaisersbach; Marco Jendrosch, 3000 Hannover 73; Jens Kaufmann, 3504 Kaufungen; Dieter Kick, 8590 Marktredwitz; Peter Klein, 7090 Ellwangen; Tobias Kleinheinz, 8026 Ebenhausen; Andreas Knoche, 3490 Bad Driburg; Oliver Knorr, 8580 Bayreuth; Harry Kruger, 7701 Mühlhausen; Robert Kuhn, 8130 Starnberg; Markus Lang, 8759 Winzenhohl; Michael Lang, 2906 Wardenburg; Daniel Leikert, 5000 Köln 41; Jörg Lenhard, 5630 Remscheid; Christian Mundt, 2907 Großenkneten; Bernd Novotny, 7144 Asperg; Marlies Neveling, 5620 Velbert 1; Ralf Oehlers, 4150 Krefeld; Gerhard Pelzl, 2300 Altenholz; Wolfgang Planinz, A-8010 Graz; Reinhold Rau, 6940 Weinheim; Michael Renkl, 6479 Schotten 1; Oliver Riepe, 4902 Bad Salzuflen 1; Wolfgang Schaller, A-1140 Wien; Schmitt, 2000 Hamburg 50; Daniel Schwill, 4620 Castrop; Richard Skriwanek jun., A-1130 Wien; Christian Sporrer, 8440 Straubing; Frank Steinhauer, 6520 Worms; Ursula Thomann, 8990 Lindau; Ralf Wiesenmeier, 7920 Heidenheim 5; Michael Walz, 4800 Bielefeld 1; Rüdiger Wolf, 4800 Bielefeld 1; Heiko Wuscher, 6419 Großentaft

Mitmachen und gewinnen!

Die beliebtesten Videospiele

Gewinner ein anderes System haben oder das Programm schon besitzen. Wir haben versucht, diese Wünsche trotz des damit verbundenen Aufwandes zu erfüllen. Auf Dauer ist das aber nicht vertretbar. Deshalb diesmal diese Lösung. Wir hoffen, daß Sie wieder so mitspielen, wie im vergangenen Monat! Einsendeschluß (Datum des Poststempels) ist der 10. April 1984. Viel Spaß und viel Glück!

TeleMatch-Verlag GmbH
—VIDEO-HITS —
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76

Top 10 Videospiel-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (2)	Star Wars	Atari
2 (1)	Pole Position	Namco/Atari
3 (3)	Xevious	Namco/Atari
4 (4)	Moon Patrol	IREM
5 (10)	Hyper Olympics	Konami
6 (6)	Time Pilot	Konami/Atari
7 (6)	Donkey Kong Jr.	Nintendo
8 (—)	Dragon's Liar	Cinematronics/ Starcom
9 (—)	Joust	Williams
10 (—)	Astron Belt	Bally/Midway

Top 10 Video-Minispiele

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (1)	Donkey Kong Jr.	Nintendo
2 (4)	Donkey Kong II	Nintendo
3 (2)	Donkey Kong	Nintendo
4 (5)	Popeye	Nintendo
5 (3)	Frogger	Lindy
6 (6)	Cave Man	Tomy
7 (8)	Oil Panic	Nintendo
8 (10	Snoopy spielt Tennis	Nintendo
9 (—)	Crazy Kong	Tomy
10 (9)	Octopus	Nintendo

*Bezug: Position Top 20 in TeleMatch 2/84

Top 20 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (2)	Pole Position	Atari	Atari
2 (1)	Donkey Kong	Atari	Atari
3 (4)	Soccer	Commodore 64	Commodore
4 (13) *	Zaxxon	Atari	Datasoft
5 (10) *	Ft. Apocalypse	Atari/VC 20	Synapse
6 (15) *	River Raid	Atari	Activision
7 (6)	Parsec	TI 99/4A	Texas Instruments
8 (9)	Defender	Atari	Atari
9 (5)	Centipede	Atari/C 64	Atari
10 (3)	Dig Dug	Atari	Atari
11 (7)	U-Boat Com.	Atari/TI 99/4A	Thorn EMI
12 (8)	Gorf	VC 20	Commodore
13 (17) *	Blue Max	Atari	Synapse
14 (—)	Miner 2049er	Atari	Big Five
15 (—)	Buck Rogers	Atari	SEGA
16 (6) *	Frogger	Atari	Sierra On-Line
17 (12) *	Castle Wolfenstein	Atari/Apple II	Muse
18 (11) *	Star Raiders	Atari	Atari
19 (—)	Donkey Kong Jr.	Atari	Atari
20 (—)	Joust	Atari	Atari

Top 20 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Decathlon	Atari VCS	Activision
2 (6)	Pole Position	Atari VCS	Atari
3 (4)	Space Shuttle	Atari VCS	Activision
4 (9)	Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
5 (2)	Zaxxon	ColecoVision	Coleco
6 (10)	Miner 2049er	Atari VCS	Tigervision
7 (7)	Burger Time	Intellivision	Mattel
8 (5)	Death Star Battle	Atari VCS	Parker
9 (3)	Enduro	Atari VCS	Activision
10 (8)	Q*Bert	Atari VCS	Parker
11 (14) *	Moon Patrol	Atari VCS	Atari
12 (6) *	River Raid	Atari VCS	Activision
13 (8) *	Lady Bug	ColecoVision	Coleco
14 (10) *	Vanguard	Atari VCS	Atari
15 (15) *	Popeye	Atari VCS	Parker
16 (17) *	Kangaroo	Atari VCS	Atari
17 (—)	Mr. Do!	ColecoVision	Coleco
18 (20) *	Super Cobra	Atari VCS	Parker
19 (—)	Treasure of Tarmin	Intellivision	Mattel
20 (—)	Dig Dug	Atari VCS	Atari

Die Videospiele des Jahres



Wir baten Sie um Nominierungen und Begründungen bei der ersten deutschen Wahl der „Videospiele des Jahres". Ihre Reaktion war einfach großartig. Rund 3.000 Vorschläge trafen bis zum 31. Januar in der Redaktion ein. Das Ergebnis? — Bitte, lesen Sie's im Detail.

Manipulationen, wie sie bei der Titelkür zur ZDF-Hitparade vor Jahren üblich waren, sind offensichtlich noch immer ein beliebtes Mittel, um Erfolg zu erzwingen. Anders ist wohl kaum zu erklären, daß aus einer westdeutschen Stadt bei uns an ein- und demselben Tage gleich 169 (!) Postkarten eintrafen, auf denen lakonisch vermerkt war „Lösungswort: X Y". Abgesehen davon, daß wir selbstverständlich nicht nach einem Lösungswort, sondern um b e g r ü n d e t e Nominierungen baten... eindeutiger geht's nimmer. Und in diesem Fall spielten wir nicht mehr mit! (Auf die Veröffentlichung des sogenannten „Lösungswortes" möchten wir um des lieben Friedens Willen verzichten.

Zum Nominierungs-Ergebnis: In der Rubrik „VideoComputerspiele" wurden 64 Vorschläge gemacht. Gleich 410 mal fanden **TeleMatch**-Leser, daß Ataris **Pole Position** der Titel „Spiel des Jahres" in dieser Rubrik gebüre. Begründung bei fast allen Einsendern: Hervorragende Grafik, Langzeit-Spielmotivation, Spannung und Forderung des Konzentrationsvermögens. Mit 258 Nominierungsvorschlägen landete ColecoVisions **Zaxxon** auf dem zweiten Platz. Die vorgenannten Bewertungs- bzw. Nominierungskriterien wurden auch hier genannt. Deutlicher Abstand dann zum Drittplazierten: Lediglich 87 TeleMatch-Leser nominierten den Activision-Hit **Pitfall!**.

Das Feld der genannten anderen Spiele liegt dicht auf. Nur wenige Stimmen Unterschied z. B. zu **River Raid**, **Space Shuttle**, **Q*Bert**, **Decathlon** oder **Enduro**.

Eindeutiger Sieger in der Sparte „Computerspiele" zu unserer Überraschung Ataris **Donkey Kong**. Wobei interessant ist, daß lediglich 30 Spiele insgesamt nominiert wurden. Ataris Computerversion von **Pole Position** wählten Sie auf den zweiten Platz, dicht gefolgt von Commodores **Soccer**. Verblüfft waren wir, daß nur ein einziges Spiel, nämlich **Jetpac**, für den ZX Spectrum vorgeschlagen wurde. Wo sind all die ZX-Spectrum-Besitzer und — Spieler geblieben, die sich in den vergangenen Monaten kritisch äußerten und um mehr Software-Präsentation für ihr System baten?

Fast identisch mit dem Ergebnis unserer aktuellen Hitparade: Der Jahres-Sieger nach Nominierungen heißt bei den Hand-helds bzw. Minispielen **Donkey Kong Jr.** von Nintendo. Auch diese Nominierung erfolgte „mit Abstand"... zum zweiten Nintendo-Minispiel nämlich, **Donkey Kong**. Auf Platz drei gelangte (ob Sie das wohl hätten erahnen können?) Nintendos **Popeye**. Insgesamt 13 Spiele wurden für diese Sparte nominiert, wobei der quantitative Abstand von Vorschlägen zu den anderen Spielgenres beträchtlich war. Lediglich in 209 Einsendungen wurden Nominierungsvorschläge für „Minis" gemacht. Übereinstimmende Begründung für den Erstplazierten: Spielwitz und lang anhaltende Spielmotivation.

Anders die Situation bei den Automaten: 25 Videoautomaten stehen in Ihrer Gunst so gut da, daß Sie eine entsprechende Auszeichnung für angemessen hielten. Rund 500 (genau 486) Leser schickten uns Vorschläge. Deutlicher Sieger wurde . . . **Pole Position** von Ataris Coin-op Division, hier im Vertrieb der Nova-Apparate. Auf Platz zwei gelangte **Xevious** (ebenfalls Atari Coin-op) und Nominierungs-Nummer drei heißt **Moon Patrol** von IREM, dicht gefolgt von Nintendos **Donkey Kong** und Gauselmanns **Q*Bert**. Der Abstand von **Star Wars** und Segas **Zaxxon** zu Ihren Favoriten des Jahres 1983 war beträchtlich.

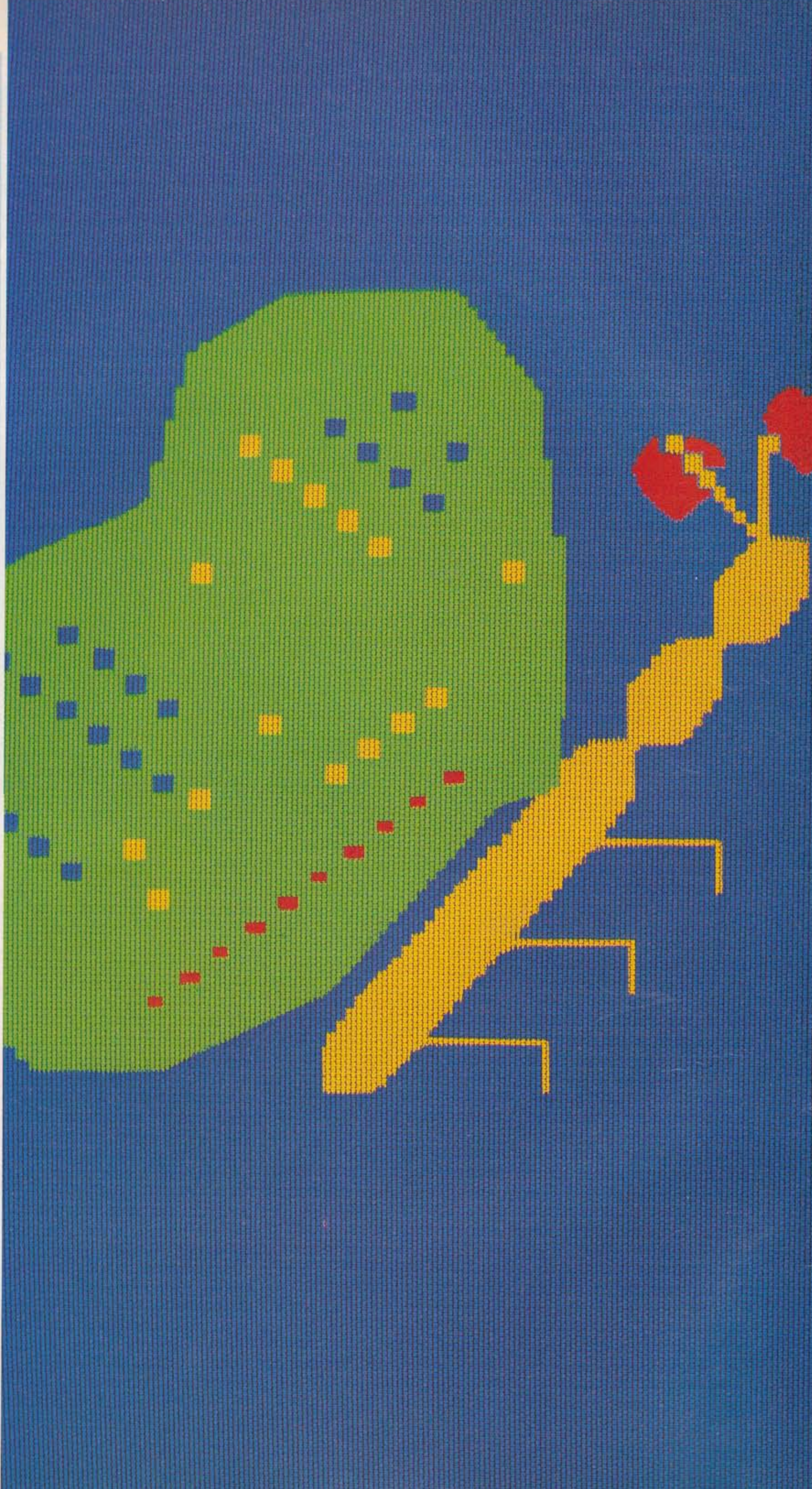
Und nun? Die Vergoldungsarbeiten sind im Gange, die erfolgreichen Firmen benachrichtigt und in diesen Tagen gehen, nach erfolgter Auslosung, die Einladungen an jene Leser auf die Reise, die bei der Übergabe der Auszeichnungen dabei sein werden. Darüber berichten wir ausführlich und zeigen Ihnen, wer was bekam und wie man darauf reagierte. Die Namen der glücklichen Gewinner veröffentlichen wir dann ebenfalls.

leMatch-Teleg
n-Telegramm *
* * TeleMatch-

Neue **POWERKIDS** Computerferienlager für 10-18jährige finden **im Westerwald** vom 24.6. - 26.8. und vom 7. 10. - 3. 11. statt. Einzelheiten über POWERKIDS ComputerClub e. V., Postfach 1360, 6242 Kronberg/Ts. * Der SF-Klassiker **2001 - Odyssee im Weltall** von Stanley Kubrick kommt nach langer Pause Ende April wieder ins Kino. * **Moviemaker** heißt das **Animationsprogramm** des Software-Anbieters Reston, das zur Zeit nur **für Atari Home Computer** lieferbar ist. Editionen für **Commodore 64** und **Apple** sind in Arbeit. * **Musik auf dem Computer** macht unter anderem der **Songwriter"** von Scarborough-Systems möglich. Erhältlich für Apple- und Atari-Computer, sowie Commodore 64. * Wie anläßlich der Internationalen Automatenmesse in New Orleans versprochen, mischt der Stammvater elektronischer Unterhaltung **Nolan Bushnell** im Automatengeschäft wieder kräftig mit. Seine neue Company **Sente** setzt ebenfalls auf Lasertechnologie. Zum Start präsentierte Bushnell **Snakepit**, ein Abenteuer in 3-D. * Aus unbekannten Gründen wurde Ataris KinderCassette **Donald Ducks Speed Race** kurzfristig von der Veröffentlichungsliste **gestrichen**. * Der **Videospiel-Shakeout** schüttelt **in den USA** scheint's alles: **Odyssee**, Tochterunternehmen der **North American Philips** (das System entspricht unserem **Philips G 7000**), zieht sich aus dem Geschäft zurück, um **künftig im Home Computer Business** tätig zu werden. Ob, und wenn ja welche Konsequenzen das für Deutschland hat? Philips ist seit einiger Zeit im Gespräch mit Atari..

* Die Firma **Starpath Corporation** (bekannt durch den **Supercharger**) wurde vom Software-Hersteller **Epyx** übernommen. Epyx ist bei uns im Vertrieb von Arxon. * Per Jahresende 1983 verabschiedete sich der Videospiel-Newcomer **20th Century Fox Games** vom US-Markt. Begründung: Man sieht für diese Art (filmbezogener) Spiele keine Chance mehr. **In Deutschland** sind die **Fox Games** gerade frisch im Angebot (lesen Sie dazu unseren Test).

leMatch-Teleg
n-Telegramm *
* * TeleMatch-





Activision

Abenteuerlich!

... geht es bei den drei neuen Cassetten zu. Die Tests von „Beamrider" und „Pitfall II" liefen bei Redaktionsschluß noch

H.E.R.O.

(Activision/für Atari VCS)

Retten Sie! Wer kann?

Hat man das Programm erstmals in der Konsole und nimmt den Spielablauf im Demo-Mode zur Kenntnis, wird Neugier nur begrenzt geweckt. Ursache dafür mag sein, daß Labyrinthspiele wie **H.E.R.O.** zwischenzeitlich reichlich im Angebot sind. Dennoch: Es wird zunehmend spannender und schwieriger in die verschiedenen Ebenen des „Bergwerks "einzudringen, auf den nächst höheren Spiel-Level zu gelangen, der mit weiteren Schwierigkeiten bzw. Gegnern angereichert ist; und davon gibt es nicht wenige: Spinnen, Fledermäuse, Schlangen.

Unser *H.E.R.O.* verfügt bei Spielbeginn über sechs Bomben, die er zum Sprengen von Stollenwänden, aber auch zur Eliminierung der Kreaturen einsetzen kann. Alle in einer Runde nicht verwendeten Bomben werden nach erfolgreicher Rettung in Bonuspunkte umgewandelt. Bei Spielbeginn befindet sich der zu rettende Bergarbeiter zwei Ebenen tiefer, die vergleichsweise leicht zu erreichen sind. Man legt mittels Joystickbewegung eine Bombe an die hinderliche Stollenwand, die den Zugang zum Verschütteten verhindert, nimmt beflissen Abstand und ... Krachbumms! Ein, zwei Schüsse mit einer Art Laserpistole (Nachladen nicht erforderlich), Rettung geglückt.

So zieht sich das immer tiefer gehend hin: Das Labyrinth wird unübersichtlicher, verzweigt sich, es gibt Sackgassen, in denen eine Abwehr der Angreifer, die dann vertikal kommen (man kann nur horizontal lasern), nicht möglich ist. Eine Labyrinthskizze hilft, beschäftigt man sich länger mit der Cassette, weiter, nimmt aber auch den Langzeitspielwitz.

Vielleicht liegt in der ganz tiefen Tiefe (die ich noch nicht erreicht habe!) die Spiel-Würze. Mit *H.E.R.O.* wird die Palette der vergleichsweise anspruchsvollen Reaktionsspiele, die viel Action bringen, erweitert. Einschränkend gilt aber, was z. B. auch für den Buchbereich zutrifft: Durch bloßen Austausch von handelnden Personen entsteht kein wirklich neuer Roman.

Die Grafik ist passabel, berücksichtigt man die zahlreichen, wenngleich nicht prinzipiell unterschiedlichen Screens. Gags, etwa das Winken des Bergarbeiters oder die grinsende Schlange bringen etwas Pfeffer ins Spiel.

Atari

Alle aus der Halle

Wie gewohnt präsentiert Atari HomeVersionen erfolgreicher Hallenhits. Hartmut Huff testete

MILLIPEDE

(Atari/Atari VCS)

Mit ein paar Gegnern mehr ...

Einer der großen Videospiel-Erfolge des vergangenen Jahres hieß **Centipede**. An Attraktivität haben weder das gleichnamige Computer- noch das VideoComputer-Spiel bis heute etwas eingebüßt. In **TeleMatch** 5/83 stellten wir den Arkaden-Nachfolger namens **Millipede** vor. Es war zu erwarten, daß dieses Produkt von Ataris Coin-op-Division irgendwann als HomeVersion auftauchen würde.

Kurzum: Das aus *Centipede* vertraute Szenarium hat sich wenig verändert. Still ragt der Pilzwald (oder was immer man aus den abstrakten Symbolen lesen mag), lautstark trappelt der Tausendfüßler, nur die Gegner sind zahlreicher geworden. Und die Abwehrmöglichkeiten, entsprechend dem Automaten. Die bereits vorgestellten „Moskitos" wetzen über den Schirm und bringen bei Treffern Extrapunkte. Bienen und Libellen — nehmen wir die Dinger als solche hin — stürzen vertikal herunter. Und schließlich darf man sich in extremer Gefahrensituation seiner Insektengift-Sprühdose bedienen. So weit, so gut.

Wer *Centipede* hat, wozu braucht der wohl noch *Millipede*? Gäbe es das erstgenannte Spiel noch nicht, könnte diese Cassette ein echter Hit werden. Nur bleibt das Gefühl — und da ist die Situation ähnlich wie bei **Pac-Man** und dem nachziehenden Frauchen —, daß es den Aufwand im Grunde nicht lohnt.

PENGO

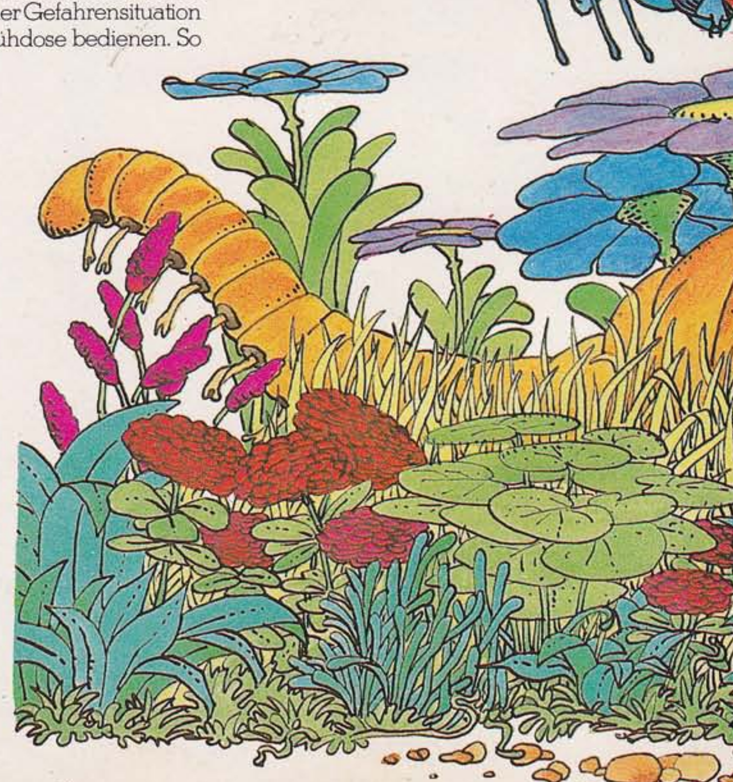
(Atari/Atari VCS)

Trouble am Südpol

Man hat wie stets seine — wohl verständlichen — Vorbehalte, werden Home-Versionen von Spielhallen-Hits angekündigt. Umso erfreulicher, wenn dann, wie im Falle **Pengo**, die Cassette sich als durchaus akzeptables Spiel, sowohl unter dem Gesichtspunkt Grafik als auch in der Aktion entpuppt.

Die Spielhandlung sei, da bereits unter Videoautomaten vorgestellt, nur kurz angerissen. Titelheld *Pengo*, der kleine Pinguin, wird von Antarktisbewohnern attackiert, die er nur durch Verschieben von Eisschollen abwehren kann. Das setzt aber taktisches Einfühlungsvermögen voraus, da einmal eingesetzte Schollen im Falle des Nicht-Treffens für die Runde definitiv verloren sind.

Die Gegner selbst (schenken wir uns die ohnehin überflüssigen Namen) müssen ihrerseits erst Schollen vertilgen, um *Pengo* gefährlich werden zu können. Spielwitz und Aktion sind bei dieser Umsetzung erhalten. Ein Spielspaß, bei dem ich mich lediglich frage, wie lange er denn tatsächlich anhalten wird. Schön finde ich, daß hier nach langer Pause mal wieder Gimmicks im Spiel sind.



Coleco

Geboxt wie gepflückt

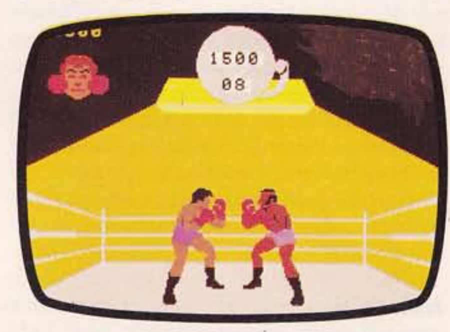
Helge Andersen spielte das Coleco-Programm durch. Hier seine ersten Ergebnisse

ROCKY

(Coleco/Coleco Vision)

Boxkampf der Superlative

Bisher hatte ich auf drei verschiedene Arten Gelegenheit, via Mattscheibe K.O. zu gehen oder meinen Spielpartner auf die Bretter zu schicken. Das waren die Cassetten von Interton, Mattel und Activision. Bei dieser Box-Cassette bleibt dem Zufall kein Spielraum mehr. Denn Erfolg oder Mißerfolg liegen bei **Rocky** tatsächlich in des Spielers Hand, genauer: In seinen Fäusten. *Rocky* (Silvester Stallone) und sein ewiger Filmgegner Clubber Lang nehmen permanent Revanche.
Vier verschiedene Schwierigkeitsstufen bieten sich dem Spieler, der nach Wahl als *Rocky* oder als Clubber boxt. Zudem können auch, fraglos die interessanteste Spielart, sich zwei Rockys oder Clubbers gegenüberstehen. Ein Wermutstropfen trübt die Spielfreude, denn spielen kann nur, wer den „Super Action Controller" besitzt. Und dafür muß man tief ins Portemonnaie greifen! Unzweifelhaft sind diese Controller die derzeit wohl ungewöhnlichsten Regler. (Wir stellen sie im nächsten **TeleMatch** ausführlich vor).
Mit den vier in den Handgriffen integrierten Tasten kann man Schläge an den Kopf und in den Körper führen, die Arme hochreißen oder sich ducken. Der kleine Joystick bietet die Möglichkeit, seinen Boxer fast im ganzen Ring herumspazieren zu lassen, wenn auch nur in drei unsichtbar waagerechten Ebenen. Das schnelle Vor und Zurück ist anfangs etwas mühsam.



Eine Anzeigetafel enthält für beide Boxer je eine Skala, die sich bei jedem Treffer verändert. Sie zeigt, wieviele Kopfschläge ein Kämpe noch vertragen kann. Ebenso werden Gesamtkonstitution, Reflexe und die Geschmeidigkeit der Bewegungen angezeigt, letztere durch Körpertreffer beeinflußt. Verhält sich der Boxer entsprechend geschickt, kann er zur Regeneration beitragen. Gegen den Computerboxer kann man über drei, fünf, zehn oder 15 Runden kämpfen (in Stufe vier dürfte lange Zeit innerhalb der zweiten Runde zu Ungunsten des menschlichen Spielers Schluß sein). Beim Fight Mann gegen Mann muß man höchstens zehnmal eine Minute gegeneinander antreten.
Ein raffiniert hin und her pendelnder dritter Mann ist als Schiedsrichter mit im Ring. Bisher ist es mir noch nicht gelungen, ihn „versehentlich" K. O. zu schlagen. Ach, ja: Kommen sich beide Stars, ohne zu boxen, zu nahe, werden sie vom Ringrichter getrennt, und können dann aus größerer Distanz wieder aufeinander zugehen. Ein anerkennendes Pfeifen der unsichtbaren Computer-Zuschauer kommt als Dreingabe. Noch dramatischer wird es von Publikumsseite, wenn ein Niederschlag droht: Die fachkundige Masse beginnt zu toben (falls man bereit ist, die Geräusche wohlwollend so zu interpretieren).
Die Entscheidung ob durch den Ringrichter an- oder ausgezählt wird, hängt von der Konstitution (und ein wenig wohl vom Genossen Zufallsgenerator) ab. In jedem Fall erhält der Gegner zehn Punkte gegenüber einem oder zwei Punkten je Treffer. Nach der jeweils letzten Runde werden die Punkte angezeigt, und in den Kampfpausen läuft ein Fließtext über die Tafel, der den jeweiligen Vorsprung des einen Kontrahenten gegen-



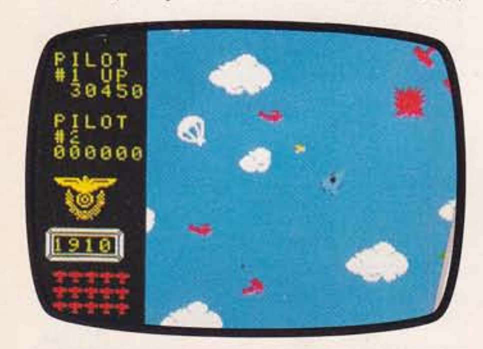
über dem anderen verkündet. Der Sieger nach Punkten oder durch K.O. reißt schließlich jubelnd die Arme empor. Ein neuer Kampf kann beginnen, denn allzu lange wird man dieses Spiel nicht weit weg vom Cassettenschacht der Konsole aufbewahren.

TIME PILOT

(Coleco/ColecoVision)

Luftkämpfe für Historiker

In den Spielhallen war **Time Pilot** so umlagert, wie so manches andere, bei dem es um Geballer geht. Man konnte sich sogar bequem in den Sessel setzen und „Krieg à la Plüsch" spielen. Bequem hat man es bei der Heimversion dieses Spielhallen-Erfolges, den Coleco jetzt präsentiert. Interessant dabei,



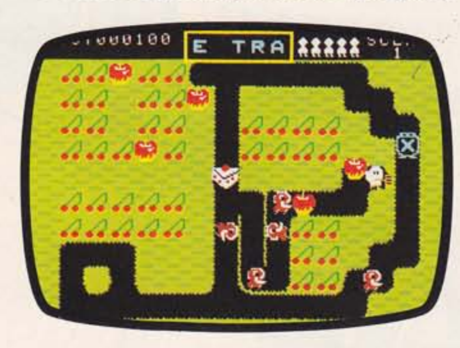
daß *Time Pilot* wohl die erste BilligCassette des Hauses ist. Das fördert vielleicht den Umsatz, nicht aber den umstrittenen Spielwert. Wenn ich, obwohl kein extremer Anhänger dieser Art von Spielen, *Time Pilot* dennoch eine vertretbare Note gebe, so hängt das weniger mit dem Handlungshintergrund zusammen, als mit dem Grad der Herausforderung.
Darum geht es: Der Spieler beginnt mit einem Propellerflugzeug aus dem Jahre 1910. Auf dem Bildschirm wird der damalige (!) Himmel wiedergegeben, schön garniert mit weißen, friedlich anmutenden Wolken, bis plötzlich die ersten feindlichen Flugzeuge auftauchen. Was damit? Natürlich abschießen! Denn jeder Zusammenstoß mit ihnen und auch jeder „eingesteckte" Treffer reduziert die eigene Luftflotte. Dabei steuert man sein Flugzeug kreisförmig. Hat man alle Angreifer eliminiert, beginnt ein etwas schwierigeres Teilgefecht in der Luft, denn es gilt, einen Zeppelin durch mehrere Treffer verschwinden zu lassen.
Unterstellen wir einmal, man könnte in diesem Spiel verweilen (nach kurzer Zeit: No problem!), beginnt der zweite Luftkampf. Ein Zeitsprung (der Name verdeutlicht dies ja) läßt die Flugzeuge moderner werden. Wir befinden uns im Jahre 1940. In der dritten bzw. vierten Phase fliegen wir in den Jahren 1970 und 1985, wobei der Ablauf gleich bleibt: Mehrfache Einzelduelle, geschicktes Manövrieren, besondere Herausforderung durch eine Art „Leit-Flugzeug", das man mehrfach treffen muß. Fürs Auflesen von Fallschirmspringern gibt es Bonuspunkte.
Logisch läuft auch *Time Pilot* nicht ab. Doch, wie dem auch sei: Allem einfallslosen Geballer zum Trotz reizt den einen oder anderen der Zwang, aufpassen zu müssen, zumal der Schwierigkeitsgrad ständig steigt. Und immerhin gibt es für jede erfolgreich abgeschlossene Vierer-Runde einen Orden, der an fragwürdiger Schönheit zunimmt.
Wie sagte doch mal jemand? Das ist zwar nicht viel, aber doch ganz schön wenig . . .

MR. DO!

(Coleco/ColecoVision)

Ein aufregendes Kirschenpflücken

Es „dig-dugt" jetzt also auch bei Coleco. (Wenngleich es gerade im Heim-Videospielbereich müßig ist, diesen Vergleich anzustellen, da **Mr. Do!** und **Dig Dug** bereits in den Spielhallen Konkurrenten waren).
Der namensgebende kleine weiße Zwerg ist in seinem Obstgarten mit Kirschenpflücken beschäftigt. Ruhe darf er sich nicht gönnen, da sogenannte Badguys, Digger und Blue Chomper, auf der Jagd nach ihm sind. Er kann sich ihrer erwehren, indem er Äpfel anschubst oder so fallen läßt, daß sie die bösen Buben treffen. Während des Kirschenpflückens und Rasenmähens kann der Titelheld auch Zauberbälle auf die Verfolger werfen, um sie abzuschütteln. Nach jedem Wurf muß man einige Sekunden warten, bis man erneut auf diese Weise aktiv werden kann. Oder aber man nähert sich dem kreuz und



quer in den Mäherspuren herumflitzenden Geschoß wieder, fängt es ein und schickt es etwas gezielter wieder auf die Reise.
Alle Badguys starten in der Bildschirm-Mitte. Haben alle ihr Versteck verlassen, erscheint dort ein Schatz, den *Mr. Do* sich unbedingt holen sollte. Ab und zu hat man es sogar mit einem besonders wertvollen Diamanten zu tun. Ja, und dann wären da noch die Alphamonster, dickleibige Buchstaben, die — geschicktes Vorgehen vorausgesetzt — nach Erbeutung das Wort EXTRA ergeben. Lohn dafür ist ein Extra-Mr. Do. Ein Spiel, das nicht nur, aber sicher vorrangig, Kinder ansprechen wird. Nicht allzu schwer, zumindest dann nicht, wenn man auf der untersten Stufe spielt.

Epyx

Neu im Rennen

Im Vertrieb bei Arxon sind die Spiele des amerikanischen Anbieters. Helge Andersen testete die erste Cassette

Die Testergebnisse auf einen Blick

H.E.R.O.

Grafik	1	②	3	4	5	6
Sound	1	2	③	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

MILLIPEDE

Grafik	1	2	③	4	5	6
Sound	1	2	③	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Motivation	1	2	③	4	5	6
Urteil:	1	2	③	4	5	6

PENGO

Grafik	1	②	3	4	5	6
Sound	1	②	3	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

ROCKY

Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	1	②	3	4	5	6
Action	1	②	3	4	5	6
Spielwitz	①	2	3	4	5	6
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

MR. DO!

Grafik	1	②	3	4	5	6
Sound	①	2	3	4	5	6
Action	1	②	3	4	5	6
Spielwitz	1	②	3	4	5	6
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

PITSTOP

(Epyx / ColecoVision)

Rein in die Boxen, raus aus den Boxen!

Das erste hier erhältliche Epyx-Spiel für ColecoVision, **Pitstop**, ist, man muß es so formulieren, das Superspiel für Autorennspiel-Fans, die ja in dieser Ausgabe auf den Seiten 39 — 45 voll auf ihre Kosten kommen.

Pitstop ist ein Rennspiel für Taktiker. Zusammenstöße mit Fahrzeugen oder Berührung der Fahrbahnbegrenzung bedeuten nicht automatisch das Spielende, sondern hinterlassen Schäden an einem oder zwei Reifen. Je unvorsichtiger man fährt, desto schneller zeigt die Verfärbung der beschädigten Reifen an (von dunkelblau, grün, hellblau bis zum rot), daß es so nicht weitergeht. Der Spieler muß abschätzen, ob er rechtzeitig eine der Boxen aufsuchen kann, die jeweils am Ende einer Runde auftaucht. Scheint der Stop wegen der Reifen oder um nachzutanken unerläßlich, verläßt man die Strecke. Ein neuer Screen erscheint, und mittels Cursor dirigiert man einen der beiden Mechaniker zu dem oder den Reifen, der bzw. die zu einem Haufen getragen wird/werden. Der Mechaniker holt einen neuen Reifen und sitzt ihn auf.

Der Cursor kann auch zum Tankwart geführt werden, wobei aber Überfüllung, die wegen Neutankens Zeit kostet, vermieden werden sollte. Ein vierter helfender Geist startet schließlich wieder das Rennen. Wie in Wirklichkeit entscheidet das Tempo an der Box über Sieg oder Niederlage, denn die Zeit läuft.

Pitstop bietet viel fürs Geld. Der Bildschirm zeigt ständig die Position des eigenen Fahrzeugs auf einem verkleinerten Streckenplan, die bisher gefahrenen Runden, die mitlaufende Zeit, die gefahrene Geschwindigkeit und den Tankinhalt — vom eigentlichen Rennen ganz zu schweigen. Vor Spielbeginn ergeben sich bereits zig Variationsmöglichkeiten: Bis zu vier Spieler können dabei sein, drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, alternativ kann zwischen drei, sechs oder neun Runden gewählt werden. Dazu bieten sich sechs verschiedene Rennstrecken an mit weiteren Fahralternativen.

Sieger bzw. Plazierte erhalten nach jeder beendeten Runde 1.000 Dollar als Dreingabe neben den eigentlichen Prämien. Wie bei **Turbo** und anderen Rennspielen stört die nervige Geräuschkulisse. Die Strecken sind, und das ist schade, zu gleichartig. Von den in der Anleitung erwähnten Hitze- oder Schneeabschnitten ist da nichts zu spüren. Dennoch bleibt ein Spiel, das für lange Zeit ein Favorit sein kann, insbesonders dann, wenn man mit mehreren Personen spielt.

TIME PILOT

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	(4)	5	6
Motivation	1	2	(3)	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

PITSTOP

Grafik	(1)	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	(4)	5	6
Action	1	(2)	3	4	5	6
Spielwitz	(1)	2	3	4	5	6
Motivation	(1)	2	3	4	5	6
Urteil:	(1)	2	3	4	5	6

CRASH DIVE

Grafik	1	(2)	3	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	(1)	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Motivation	1	2	3	(4)	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

MEGAFORCE

Grafik	(1)	2	3	4	5	6
Sound	1	(2)	3	4	5	6
Action	(1)	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	(2)	3	4	5	6
Motivation	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	(2)	3	4	5	6

M.A.S.H.

Grafik	1	2	(3)	4	5	6
Sound	1	2	(3)	4	5	6
Action	1	2	(3)	4	5	6
Spielwitz	1	2	(3)	4	5	6
Motivation	1	(2)	3	4	5	6
Urteil:	1	2	(3)	4	5	6

20th Century Fox

Kino auf der Konsole

Daran denkt wohl jeder, der den Namen Century Fox hört. Ob es so ist, sagt Ihnen Hartmut Huff

CRASH DIVE

(20th Century Fox/für Atari VCS)

Die verrückte Reise in einem Flug-U-Boot

Die „Games Of The Century" (Spiele des Jahrhunderts), so der dezente Untertitel des



Spiele-Herstellers Fox Video Games Inc., sind bei uns neu bzw. wieder im Vertrieb. Concept Video hatte den mit **Fantastic Voyage** und **Turmoil** (beide programmiert von den Sirius-Leuten) gemacht. **Crash Dive,** wie auch die beiden anderen Cassetten, wird von der Firma Sucer Import/Export Ltd., Säbenerstraße 34, 8000 München 90 angeboten. Neues Spiel, neues (Spiel)-Glück?

Der berühmte „Auftrag" besteht darin, mit einem auch flugfähigen U-Boot Punkte zu sammeln, solange der Treibstoff reicht oder man — über bzw. unter Wasser getroffen wird. Gedanken darf man sich über die Mission eigentlich nicht machen, denn geschossen werden muß auf alles, was sich bewegt. Das hat dennoch einen gewissen Reiz, wegen der grafisch wirklich bemerkenswert gestalteten, vielfältigen Objekte, will sagen: Gegner. Ohne die scheint es nicht zu gehen.

Man fliegt also und erwehrt sich — je nach Status — schießender Hubschrauber oder Jagdflugzeuge über Wasser, versucht vorm Tauchen noch rasch ein Boot zu versenken und erlebt dann den geballten Angriff der vereinten Unterwasserfauna: Ob Stechrochen oder Hai, Meerteufel und Tintenfisch — jede Berührung ist verhängnisvoll. Und deshalb noch einmal: Es muß geschossen werden! Auf dem Muß liegt die Betonung.

Das mag insofern Spaß machen, als es mit fortgeschrittenem Schwierigkeitsgrad immer schwerer wird, den Angreifern auszuweichen, wobei ja darauf zu achten ist, daß der Treibstoff nicht zur Neige geht. Dennoch ist hier die Jagd nach Punkten nach meiner Auffassung zu sehr Selbstzweck; das Umfeld hat lediglich Alibi-Funktion. Doch das eben ist Geschmackssache.

MEGA FORCE

(20th Century Fox/für Atari VCS)

Action wie im Kino!

Ein Ballerspiel? Ja, aber was für eins! Aktion auf allen Ebenen, grafisch und akustisch ein Genuß, irgendwo sogar logisch die dazugehörige Geschichte. Das liegt wohl mit daran, daß **Megaforce** nach dem gleichnamigen (recht brutalen) Film entwickelt wurde. Lassen wir das beiseite.

Dem Spieler steht ein Super-Motorrad zur Verfügung, genannt Moto-Fighter, mit dem



er auch fliegen kann. Als Mitglied der Truppe „Megaforce" ist man unterwegs, um das Hauptquartier eines machthungrigen Gegners zu zerstören, der seinerseits eine Stadt namens „Sardoun" eliminieren will. Der einzige Weg zum Hauptquartier führt durch eine Wüste, die mit allerlei Hindernissen aufwartet: Fast unentwegt wird man von Flugzeugen, die in Richtung Sardoun düsen attackiert. Hält man sich in Bodennähe, ist man Raketenangriffen ausgesetzt. Die Raketen kann man nur zerstören, solange sie noch nicht gestartet sind.

Die wechselnden Spielebenen Boden/Luft tragen zum Reiz dieses Spieles bei. Noch nicht so verbreitet ist auch das „Schießen im Winkel", das einiger Übung bedarf. Und Köpfchen bzw. Strategie sind insofern gefragt, als man vorm Drücken auf den Feuerknopf überlegen muß, wieweit es dem erfolgreichen Spielverlauf auch tatsächlich dienlich ist. Das muß jeder mit sich ausmachen, wenn man z. B. vor der Entscheidung steht, ob man auf die Stadt Sardoun, die es ja zu verteidigen gilt, schießen soll, nur um anfangs Punkte zu bekommen. Denn, und das ist eine der positiv zu bewertenden Tücken des Spieles: Man erhält in der laufenden Runde keine Punkte mehr, sobald die Stadt zerstört ist.

Mit optischen Anzeigen wie „Alert" und „Defend" wird man auf kommende Situationen und daraus resultierende Spielverhaltensweisen aufmerksam gemacht. Weiteres Plus: Auf Teufel komm raus kann man zwar fliegen. Aber nur, wenn einem am Weiterkommen nichts liegt. Denn auch hier ist der Treibstoff begrenzt, und man muß auftanken. Daß dies wiederum nur durch Zerstörung eines Treibstofftanks möglich ist — okay. Einziger, aber heftiger Kritikpunkt: Bei *Mega Force* gibt es die meisten „Punkte" (und paradoxerweise dafür auch noch „Treibstoff") für das Töten eines Menschen. Daraus resultiert die Note bei Spielwitz, die dem Gesamturteil abträglich ist. Wer solche Dinge indes als „Kleinigkeiten" abtut, vielleicht weniger ernst nimmt, weil wir's ja „nur" mit einem „Spiel" zu tun haben, wird sogar „sehr gut" bedient.



M*A*S*H

(20th Century Fox/für Atari VCS)

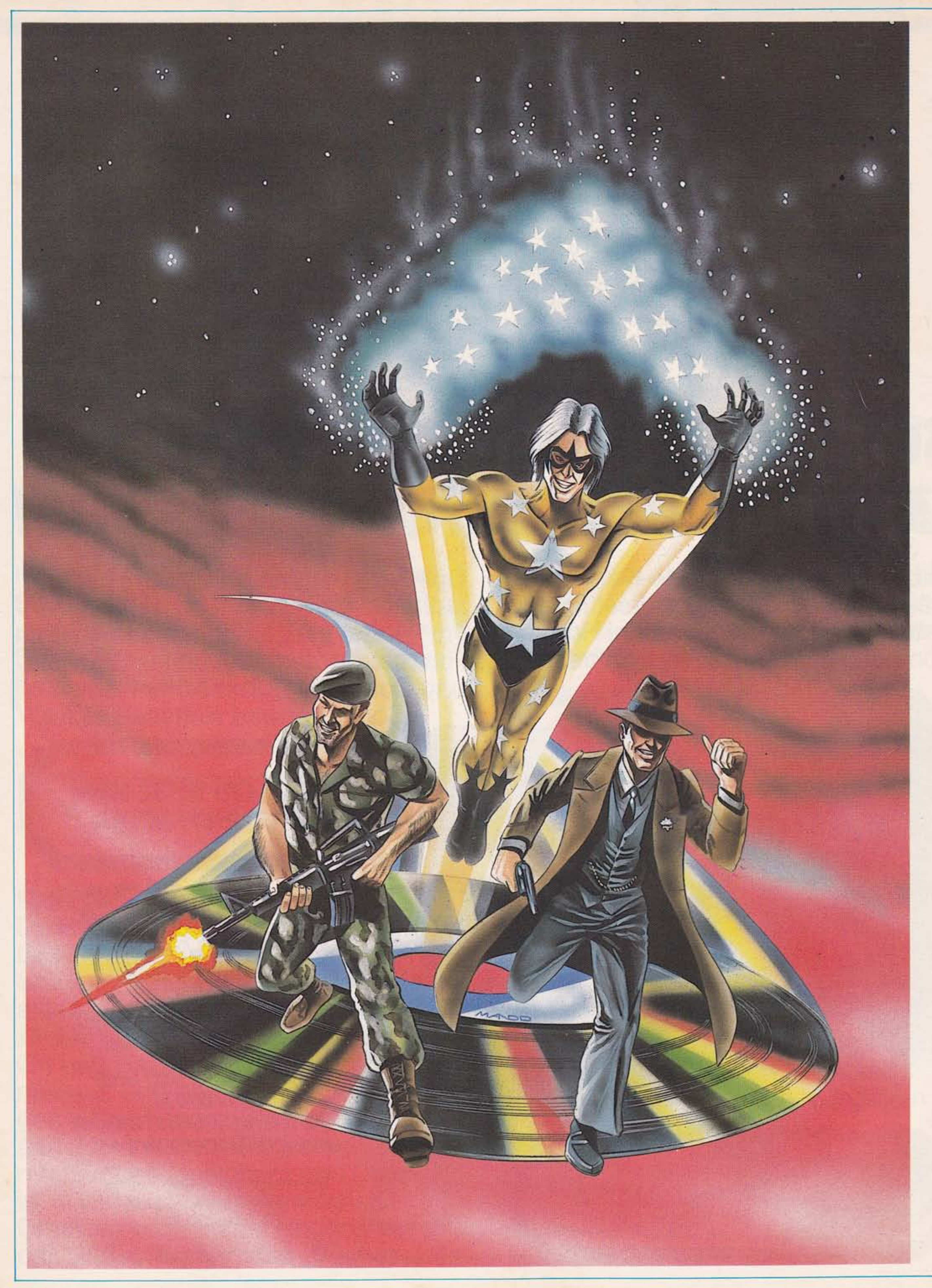
Willkommen in Korea!

Die Titelzeile ist der Bedienungsanleitung entnommen, denn . . . mir fiel hier nichts anderes ein. Selten hat eine Spielbeurteilung soviel Zwiespältigkeit ausgelöst, wie bei dieser Cassette. Die gleichnamige Groteske oder Satire über die Erlebnisse des Chirurgen Hawkeye Pierce während des Korea-Krieges war in den Kinos ein Kassenerfolg. An diesen versucht seit Jahren die amerikanische **M*A*S*H** Fernsehserie (bis zu dreimal allabendlich ausgestrahlt) anzuschließen. Und daraus resultierte das vorliegende Spiel, das man nur vor diesem Hintergrund beurteilen kann.

Man steuert in dem ersten von insgesamt vier Spielen (diese in jeweils ein- und zwei Spielerversionen durchführbar) zunächst seinen Hubschrauber über ein Schlachtfeld, sammelt Verwundete ein, versucht dabei dem Hubschrauber des Gegenspielers und den gelegentlichen Schüssen „nordkoreanischer Panzer" auszuweichen, sowie eine Kollision mit Bäumen zu vermeiden und bringt die Verwundeten ins Lazarett. Dort darf dann, nach erfolgtem Screenwechsel, in *M*A*S*H*-Manier versteht sich, operiert werden. Was heißt: Granatsplitter sind behutsam zu entfernen.

Wie gesagt: Was oberflächlich betrachtet roh oder brutal anmutet, hat einen satirischen Hintergrund. Und allein diesen sehe ich bei der Beurteilung der Videospiel-Adaption. Das gilt selbstredend auch für die Spiele, die da so beziehungsreiche Titel wie „Oberst Potter", „Waffenruhe" und „Operationssaal" tragen.

Grafisch wurde das brauchbar gelöst, Gimmicks sind getreu dem Zelluloid-Vorbild eingebaut (so z. B. wird der Hubschrauber nach Absturz mit Abschleppfahrzeug aus dem Screen geholt) und akustisch läßt dieses satirische Videospiel auch nichts zu wünschen übrig.



Spiele auf Scheibe

Wie geht es weiter mit den Videodisc-Automaten?

Von LES PAUL ROBLEY und BILL KUNKEL

Der sensationelle Erfolg des neuartigen Videoautomaten **Dragon's Lair** von Don Bluth/Cinematronics läutete eine in der vergleichsweise kurzen Geschichte der elektronischen Unterhaltungsindustrie beispiellose Entwicklung ein. Es ist Zeit, einen Blick auf das zu werfen, was kommt, und Gründe wie Hintergründe dieser Entwicklung aufzuzeigen.

Blickt man hinter die Kulissen, verblüfft der Erfolg von *Dragon's Lair* dennoch. Sicher: Ende 1982 hätten sich einige wenige Insider der Automatenbranche vielleicht vorstellen können, daß der nächste Arkaden Smash-Hit aus dem kurz vor der Pleite stehenden Hause Cinematronics käme. Eben dieser in El Cajon beheimatete Videoautomaten-Hersteller hatte über fast eine Dekade eine Sonderstellung in der Branche inne, die als unauffällig, aber innovativ, ja revolutionär zu beschreiben wäre.

So war es Cinematronics, die als erste die Technik der Vector Grafik für Videoautomaten verwendete, und mit Automaten wie dem Weltraum-Ballerspiel **Star Hawk** Aufsehen erregte oder das zum Kultspiel gewordene **Space Castle** produzierte. Allein, Vector Grafik stand zu jenem Zeitpunkt bei den Trendsettern des Automatengeschäfts nicht hoch im Kurs, da man gerade mit Spielen wie **Zaxxon** die Grenzen der Möglichkeiten bei der traditionellen Rasterscan-Grafikerzeugung erreicht hatte.

Was Cinematronics blieb, war eine riesige Menge von Vector-Monitoren, mit der die Gesellschaft verbissen gegen die Flut anging, indem sie — quasi tröpfchenweise — die ignorierten Videospiele auf den Markt zu bringen versuchte. Der Pleitewind blies der Company so heftig ins Gesicht, daß sie vorsorglich Konkursantrag stellte.

Just zu dieser Zeit sah sich Don Bluth, ehemaliger Disney-Top-Trickfilmmann, vom Trümmerhaufen eines Riesen-Flops umgeben, den er gelandet hatte. Bluth und einige andere Kreative aus dem Disney-Stall hatten Onkel Walts schützende Fittiche verlassen und den Alleinflug mit dem Projekt „Mrs. Brisby und das Geheimnis von Nimh" versucht. Das trotz herausragender künstlerischer Qualität des Films enttäuschende Einspielergebnis brachte die bittere Erkenntnis, daß man in einem Sturzflug zu Bruch gegangen war.

So gab es natürlich für beide Kräfte genügend Berührungspunkte, um Videospielgeschichte zu machen. Was auch sonst?

Dieser Zufall barg aber weit mehr Folgerichtigkeit, als es oberflächlich betrachtet scheint. Welche andere Gesellschaft als gerade Cinematronics, die vor der Alternative „Alles oder nichts" stand, hätte es überhaupt gewagt, an die Produktion eines auf LaserDisc-Technologie basierenden Automaten zu gehen?

Bluth prognostiziert erhebliche Weiterentwicklungen des interaktiven Spiels mit der Laserdisc innerhalb der nächsten zwei Jahre. Dann bereits wird es z. B. möglich sein, die Animation auf jeden gewünschten Hintergrund zu bringen. Das Verfahren ist dem der sogenannten „Travelling Matte", die im Film verwendet wird, nicht unähnlich. (Ausführliches darüber haben wir im **TeleMatch** Fantasy-Sonderheft gebracht). So könnten die Hintergründe auf einer zweiten Platte gespeichert sein und mittels Computer einfach gemischt werden. Es wäre sogar möglich,





Cinematronics „Dragon's Lair" war das erste Laserdisc-Spiel, aber die Konkurrenz hat nachgezogen

Spiele auf Scheibe

Spiele in Spielen zu entwickeln. Und das bedeutet, daß etwa eine Bewegung nach rechts zu einem völlig anderen Abenteuer führt. Oder es gäbe die Möglichkeit, die Spielfigur unabhängig von der Aktion oder Bedrohung zu steuern. Das würde die Illusion, daß der Spieler völlige Kontrolle über die gezeichnete Figur hat, verstärken.
„Völlige Kontrolle mit der Laserdisc", schränkt Goldman ein, „ist nicht möglich, ebensowenig wie bei jedem anderen Videospiel. Uns geht es nur darum, diese Illusion der Totalkontrolle zu maximieren, sie stärker als bei diesem Spiel zu machen. Mit *Dragon's Lair* wollten wir vor allem unterhalten, die Aufmerksamkeit des Publikums erregen. Da wir die ersten waren und diese grafische Qualität bieten, glaube ich, daß das Publikum fasziniert war. Es hat Spiel-Hersteller dazu gezwungen, die Zukunft elektronischer Unterhaltung mit anderen Augen zu sehen."
„Auch wir bieten eine Art 'Fenster in die Zukunft', wodurch der Spieler Filme spielen kann. Langfristig gesehen wird es, so glaube ich, zu einer Annäherung zwischen Videospielen und Film kommen, da sich Filmgesellschaften über die weitere Auswertung ihrer eigenen Produktionen Gedanken machen müssen. Statt einen Helden aus einem Film zu nehmen und ihm ein neues Spiel zu schaffen, wird die Produktion künftig parallel verlaufen: Hier Film und gleichzeitig ein darauf basierendes Spiel."
Die Heimversion von *Dragon's Lair* ist bei Coleco in Arbeit. Dieser Spielehersteller hat glatte zwei Millionen Dollar für die Lizenz gezahlt. Geplant ist die Kopplung der ColecoVision-Konsole mit einem Bildplattenspieler. Ein solcher wird im Hause, so hört man, entwickelt und soll schätzungsweise 150 Dollar oder weniger kosten. Gesteuert wird mit den üblichen Joysticks und dem Keypad. Laut Goldman werden Grafik und Animation der Heimversion dann mit der Automatenversion völlig identisch sein, da es keine Umsetzungsverluste mehr gibt. Das eigentliche Abspielgerät indes wird wohl eher mit Nadelabtastung denn mit Laserabtastung arbeiten — um die Kosten niedrig zu halten. Vor 1985 wird das Spiel nicht erhältlich sein, und so kann es eine Konkurrenzsituation gar nicht erst geben. Coleco hat auch eine Option auf künftige Bluth-Spiele, die inzwischen unter der „Starcom"-Flagge, so der neue Name der Firma, veröffentlicht werden. Der Erfolg hängt selbstverständlich davon ab, ob die Spieler zur Investition bereit sind.
Es liegt in der Natur der Laserdisc-Videospiele, daß sie auswechselbar sind. Was heißt, der Spielhallen-Besitzer kann einfach eine neue Disc mit anderem Spiel kaufen, das Gehäuse mit Klebefolien umdekorieren und schon hat er einen völlig neuen Automaten.
Für die Giganten unter den Automaten-Herstellern ist diese Auswechselbarkeit der Coin-ops eher ein Fluch. „Das Problem unserer Branche", so erklärt ein Sprecher von Bally-Midway, „liegt darin, daß jedes neue Videospiel eine neue Maschine sein muß. Optisch können wir jedes neue Gehäuse so gestalten, daß es einzigartig wirkt, und technologisch haben wir keine Probleme, die neuesten technischen Errungenschaften in Sachen Sound und Grafik bei der Produktion neuer Videoautomaten einfließen zu lassen. Das aber nur, wenn wir mit jedem neuen Coin-op auch Riesenumsätze machen. Aber „konvertible" Automaten beinhalten Videospiele, die sich von vorhandenen durch nichts unterscheiden. Sie bieten mittelmäßige Grafik für aufgewärmte Spielideen. Das ist es aber *nicht*, was die Branche braucht."
Dragon's Lair dagegen ist ein völlig neuer Spieltyp. Dem Branchenmagazin „Replay" zufolge, machten Spielhallen mit *allen* Videoautomaten durchschnittlich 30 US-Dollar Umsatz pro Abend. Das zu einer Zeit, als *Dragon's Lair* nur an wenigen Stellen zu finden war. Seit **Pac-Man** hatte es keinen Super-Hit in der Branche gegeben. Ein Blick auf die Top Ten der umsatzträchtigsten Automaten vermittelt dem Spieler das Gefühl, als sei die Technik um Jahre zurückgerutscht: Da stehen Spiele wie **Galaga**, **Ms. Pac-Man** und **Millipede** als Repräsentanten der *jüngsten* Spielegeneration auf der Liste!
Im Sommer '83, als in den USA jedes Medium über die Höhle des Drachen berichtete, konnte sich allein Atari's **Star Wars** behaupten. Eine lang anhaltende Explosion war die Folge.
Schon fünf Jahre zuvor hatte ein Game Designer namens Rick Dyer mit seiner Kreativmannschaft an einem Konzept gearbeitet, in



Das neueste Laserdisc Abenteuer von Cinematronics heißt „Space Ace". Dexter ist der Held

ASTERIX und OBELIX, exclusiv von ATARI:



(Die spinnen, die Ataris.)

Schlechte Zeiten für Caesar und seinen Senat. Asterix und Obelix erproben ihre neueste Masche der Römerbehandlung und haben dabei einen Heidenspaß.

Asterix lenkt die Römer ab und Obelix zieht ihnen den Scheitel, wie immer mit einem Hinkelstein. Das fegt selbst den stärksten Römer aus der Rüstung.

ASTERIX[1] und OBELIX[1] sind die neuesten Hits, die ATARI neben MICKY MAUS[2] und SNOOPY[3] aus der bunten Welt der Comics holte. Als Video-Spiele für das ATARI CX 2600 Computer-System.

ATARI hat eine Menge spannende und auch exclusive Computer-Spiele.

Nicht umsonst sind wir die Nr. 1 auf diesem Gebiet. Und ständig kommen neue Spiele dazu. Damit der Spaß nie aufhört.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften können Sie ATARI ausprobieren. Sie werden begeistert sein. Auch in Österreich und in der Schweiz.

Das ATARI Informationspaket.

Wir informieren Sie gerne ausführlich und kostenlos über die ATARI Computer-Systeme 600 XL/800 XL, den ATARI CX 2600 und das ATARI Computer-Software-Angebot. Außerdem erhalten Sie ein Gratis-Exemplar des ATARI Clubmagazins. Schicken Sie dazu einen mit DM 1,40 frankierten und mit Ihrer Adresse versehenen DIN C4-Umschlag an: ATARI, Atari-Club, Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60.

Werden Sie Mitglied im ATARI-Club.

Wenn Sie Mitglied im ATARI-Club werden wollen, überweisen Sie bitte den Jahresbeitrag von DM 13,– auf das Postscheck-Konto Nr. 687 800 200 in Hamburg.



Offizieller Lieferant für Videospiele und Privat-Computer der Olympiamannschaften der Bundesrepublik Deutschland 1984.

ATARI®

A Warner Communications Company

Mehr als Spaß.

Spiele auf Scheibe

dem es darum ging, eine Geschichte zu erzählen, deren Ausgang der Spieler durch sein Steuern bzw. sein Verhalten beeinflussen konnte. Interessanterweise war dieses Konzept der AMS für ein Home-Videospiel entwickelt worden. Die AMS-Leute brachten mehrere Prototypen von Storyboards auf Papierrollen und gingen damit zu Bluth.

„Ein Computer wählte die passende Szene aus den Rollen", erklärt Bluth. „Es war ein sehr primitiver Versuch. Aber der Gedanke, Kunst und Technik so zusammenzupacken, faszinierte, zumal er nach meiner Einschätzung nicht allein dem angeschlagenen Videoautomaten-Markt zugute kommen würde, sondern auch der stagnierenden Trickfilm-Industrie."

Es funktionierte. Durch Verwendung einer handelsüblichen Pioneer Laserdisc (die Cinematronics für ein paar gute Worte aus dem Lager dieses Herstellers bekam, wo sie, da unverkäuflich, herumlagen), war schnelles Suchen möglich. Statt der im ursprünglichen Konzept vorgesehenen Nadel verwendete man einen Laser, der die ganze Platte abtastete und das logische Resultat der Befehle des Spielers fand. Über die immer noch entstehende Pause haben wir bereits berichtet und auch auf die Möglichkeiten künftiger Spiele verwiesen.

In Vorbereitung ist, wie könnte es anders sein, eine Fortsetzung von *Lair*. Das Spielschema wurde dabei umgekehrt. Der Spieler tritt gegen Dirk the Daring an, indem er die verschiedenen Gegner wie den Drachen, die Spinnen, Schlingpflanzen usw. steuert, und so versucht, ihn zu bezwingen.

Natürlich sind Bluth und Cinematronics nicht die einzigen im Laserdisc-Spielmarkt. Nach Übernahme von Sega Enterprises präsentierte Bally/Midway schließlich das lang angekündigte **Astron Belt**. Die Entwicklung dieses Weltraum-Schießspiels war langwierig. In *Astron Belt*, einem Spiel auf Trickfilmbasis, wechseln die Szenarios ständig. Das Raumschiff des Spielers bewegt sich in rasendem Tempo an der Grenze des Kosmos. Die Aufgabe — wie könnte es anders sein? — besteht darin, die bösen Buben zu eliminieren. Die Jagd führt durch hervorragend gebaute Raumstationen, durch zerklüftete Canyons und Kraterlandschaften.

Wie Jim Jarocki von Bally darlegt, bestehen einige grundsätzliche Unterschiede zwischen *Astron Belt* und *Dragon's Lair*. Der Spieler steuert während des gesamten Spielverlaufes sein Raumschiff. Da der Computer nicht alle paar Sekunden auf mögliche Verzweigungen (Alternativsituationen) zurückzugreifen braucht, gibt es keine Unterbrechungen.

Ein weiterer Unterschied macht sich bereits in den ersten Spielsekunden bemerkbar. „Bei *Dragon's Lair* kann das Spiel schon nach wenigen Sekunden vorbei sein", sagt Jarocki. „Wir haben bei *Astron Belt* einen Timer integriert, der etwa die Funktion einer „Lebensversicherung" hat. In den ersten 40 bis 60 Sekunden wird das Raumschiff des Spielers automatisch ersetzt, falls es zerstört wird. Das ist so, als würde man mit einer unbegrenzten Zahl von Schiffen spielen."

Die eigentliche Revolution der Laserdisc-Spiele wird aber, wir haben es angerissen, zu Hause stattfinden. Da die Möglichkeiten des Automatenspiels doch sehr begrenzt sind, so unter dem Gesichtspunkt maximale Spielzeit, ist einleuchtend, welcher Freiraum in den eigenen vier Wänden geboten werden könnte.

Jeder Filmemacher nimmt weit mehr Material auf, als schließlich auf die Leinwand oder den Bildschirm kommt. Wie leicht wäre es da, während der Dreharbeiten einen alternativen Film zu produzieren, und der Spieler könnte tatsächlich Luke Skywalker oder Indiana Jones *sein*. Die Filmgesellschaften hätten eine weitere Möglichkeit, ihre Produkte zu veräußern.

Ach, richtig — die Spiele der Zukunft.

Bei Bluth werden derzeit mehrere Projekte parallel entwickelt. Die Hauptrolle in **Space Ace** spielt ein Superheld, der durch den furchtbaren „Infanto Ray" (frei übersetzt: „Kinderstrahl," eine Anlehnung an *Flash Gordon*, wo der böse Ming ja ähnlich verfährt) in ein Kind namens Dexter verwandelt wurde. In dieser Kindergestalt geht der Held an Bord eines Raumschiffes und jagt dem hinterhältigen außerirdischen Schurken nach. Dabei handelt es sich um ein Wesen, das schlicht Borf heißt, die Freundin des Helden gekidnappt hat und überdies droht, alle Erdbewohner in schreiende Säuglinge zu verwandeln.

Durchsteht der Spieler als Dexter alle Situationen, bekommt er Punkte. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl glüht der Bildschirm rot, ein Piepen ertönt und dann erscheint das Wort „energize" (was hier bedeutet „materialisieren"). Entscheidet sich der Spieler dafür, nimmt er zwölf Sekunden lang wieder seine eigentliche Gestalt als Superheld *Space Ace* an. Wie *Pac-Man* kann auch ▷



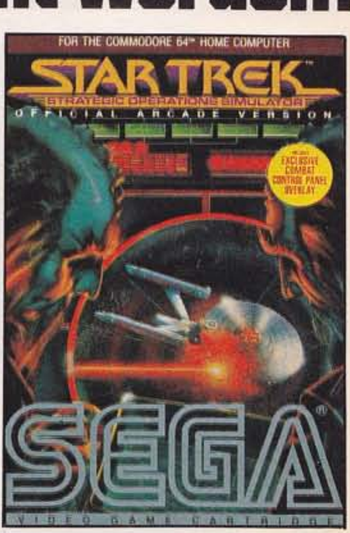
Bei Bally Midways „Astron Belt" besticht die Mischung aus Computergrafik und perfekten Filmtricks

Congo Bongo – und es darf gelacht werden!

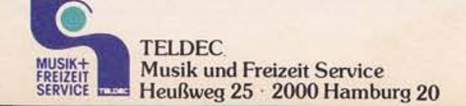


Beim Spiel mit Congo Bongo passieren die lustigsten Dinge. Denn Congo Bongo muß gefangen werden – trotz vieler Gefahren, die im Dschungel lauern. Da fallen Kokosnüsse, wildgewordene Affen stehen im Weg und ein reißender Fluß muß überquert werden. Und bitte nicht zu langsam – denn sonst macht Congo Bongo jeden Mitspieler selbst zum Affen.
Congo Bongo – direkt aus der Spielhalle für Atari VCS 2600, die Atari-Heimcomputer und für Commodore 64 und VC 20. Gibt's im Fachhandel und in den Fachabteilungen der Kaufhäuser. Also – nichts wie hin zu Congo Bongo – schon jetzt in den Videospiel-Hitlisten der USA.









TELDEC
Musik und Freizeit Service
Heußweg 25 · 2000 Hamburg 20



Spiele auf Scheibe

Space Ace größeren Gefahren widerstehen und mehr Punkte sammeln. Alternativ kann der Spieler Dexter bleiben und so sicherer weiterspielen, aber eben mit niedrigeren Punktmöglichkeiten.

„Anders als bei *Dragon's Lair* hat der *Space Ace*-Spieler die Entscheidungsmöglichkeit, wie er durch das Spiel gehen will", ergänzt Bluth. Man kann unter zwei verschiedenen Personen wählen. Die Steuerung erfolgt auch hier mittels Joystick, und Reaktion wird über den Actionbutton ins Spiel eingebracht. „Wir haben versucht, es einfach zu halten", erläutert Bluth. „Wenn die Steuerung zu kompliziert ist, verliert das Spiel seinen Reiz. Der Spieler muß sich allein auf das konzentrieren können, was er auf dem Bildschirm sieht."

Für die Animation werden neuartige Techniken eingesetzt. So mehrere Multiplanes (Zoomen ist bei der Laserdisc kein Problem), aber auch richtige Miniaturen, die als Hintergrund dienen. Durch Verwendung einer Periskop-Kamera, die vor dem Modell steht und entsprechende seitliche Kameraschwenks, erzeugen wir einen dreidimensional wirkenden Bildhintergrund.

„Wir halten diese Wirkung für wichtig, da wir dem Spieler eine weitere Hilfe geben. So weiß er, wann er reagieren muß", bemerkt Gary Goldman dazu. Er ist der Trickfilm-Regisseur bei Don Bluth. (Die Modelle werden übrigens in Bluths eigenem Studio angefertigt).

Aber das ist nun wirklich Zukunftsmusik, denn das momentane Angebot ist begrenzt. Der Philosophie „Wer nichts hat, kann nichts verlieren" folgend, ist Exidy wieder ins Spielgeschäft eingestiegen und kündigte seinen Automaten **Crossbow** an. Die Interaktion, so verspricht Exidy, wird intensiver sein als bei *Lair*. Acht Szenarios soll das Spiel beinhalten. Und Pausen, so hört man, wird es nicht geben.

Data East, die mit **Burger Time** und **Bump'n' Jump** im traditionellen Automatengeschäft erfolgreich waren, präsentierten als ihr erstes Laserdisc-Spiel **Bega's Battle**. Über 40 interaktive Schirme dienen als Hintergrund bei



Dieses Wolkenkratzer-Panorama ist einer von über 40 Laserdisc-Sreens bei „Bega's Battle". Die Grafik: Einfach perfekt!

diesem phantastischen Abenteuer, in dem der Spieler sich mit dem Helden Bega identifizieren kann. Seine Aufgabe ist es, die Menschheit zu retten, die von dunklen Mächten bedroht wird. Alleine kann er das aber nicht schaffen. Deshalb ist Luna mit im Spiel, die über die Gabe verfügt, normale Menschen in übernatürliche Wesen zu verwandeln. Mit *Bega's Battle* wurde eines der ersten Videoautomaten-Fantasy-Spiele verwirklicht.

Das technische Problem des nicht nahtlosen Übergangs spielt auch bei Stern/Seeburgs **Cliff Hanger** eine Rolle. Die Pausen bei der wilden Zeichentrick-Verfolgungsjagd sind lang. Und die Chancen für den Spieler? „Ein Fehler", so heißt es sinnigerweise schon im Prospekt, „und es ist aus." Auch *Cliff Hanger* vermittelt dem Spieler rasch ein Frustgefühl. Funai Electronics kündigt gleich eine ganze Reihe von „Laser Fantasy Spielen" an. Das erste, **Interstellar**, war auf der ima in Frankfurt zu sehen. Technisch brillant, eine Fülle von Screens, allein vom Spielgedanken geschieht wenig Neues: Eine Reise durchs All und ... es darf geschossen werden.

Abgesehen davon: Das „dreidimensionale Universum der Zukunft", so der Text des Werbeblattes, sei ob der realistischen Grafik „erschreckend". An Action und damit verbundenen Gefahren ist tatsächlich kein Mangel. Zum bewußten Betrachten der wirklich ausgezeichneten Bildschirm-Realität bleibt kaum mehr Zeit.

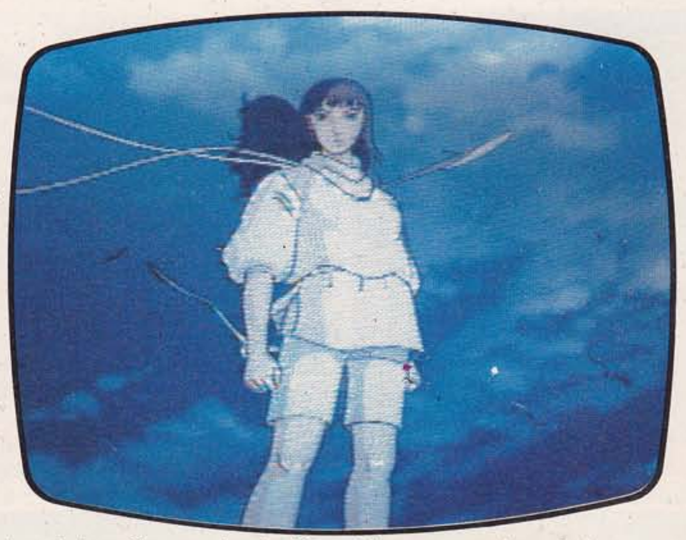
Wie der Spieler auf diesen Automaten-Typ langfristig reagiert, ob er - und das gilt für die Spiele auf Scheibe generell - diesen frappanten Realismus akzeptiert? Wer vermag das jetzt zu sagen?!

Williams **Star Rider**, basierend auf dem im Hause entwickelten „Discan System", schafft eine ähnlich perfekte Simulation, die durch das Design des Automaten verstärkt wird. Der Spieler sitzt dabei auf einem „echten" Motorradsitz, hat den Lenker in der Hand und braust - bildlich gesprochen - durch eine Laserdisc-erzeugte Bildschirmwirklichkeit, die, so der Hersteller, die fortschrittlichste Technik diese Art ist. Bei *Star Rider* wird der Spieler denn auch tatsächlich voll ins Geschehen einbezogen.

Ähnlich realistisch ist Taitos **Laser Grand Prix**, das der Hersteller als „erstes Laserdisc Rennspiel" ankündigte. Realfilmszenen und Computergrafik ergänzen dabei einander perfekt.

Wie die Zukunft der Videospiele aussehen wird, sollte deutlich gemacht werden. Bleibt die Frage, die man sich dazu in den Etagen der Automatenhersteller stellt, nämlich: „Wie lange wird die Begeisterung der Spieler an dieser Art elektronischer Unterhaltung anhalten?" Die Tage der allein vom Computer generierten Spiele wären, ist diese Begeisterung dauerhaft, gezählt. So oder so: Die Automatenhersteller haben den Willen gezeigt, neue Technologien praktisch anzuwenden und damit das elektronische Spielvergnügen zu maximieren.





In Data Easts „Bega's Battle" kämpft der Spieler gegen einen unheimlichen Gegner, der die Menschheit zu vernichten droht

Der Telespielversand mit den absoluten Superpreisen zum Osterfest!

1 Satz Drehregler **45,-**

Standard Joystick für Atari **35,-**

Sonderaktion für Atari VCS 2600
Action Force von Parker
+ 1 Satz Drehregler nur **79,-**

Kaboom von Activision + 1 Satz Drehregler nur **89,-**

Star Wars Jedi Arena von Parker + 1 Satz Drehregler nur **79,-**

* * * * * * * * * * * * * * *

ACTIVISION

für Atari VCS 2600

Free Way	39,-
Boxing	49,-
Skiing	49,-
Tennis	49,-
Ice Hockey	49,-
Grand Prix	49,-
Spider Fighter	49,-
Seaquest	49,-
Oink	49,-
Plaque Attack	49,-
Star Master	49,-
Chopper Command	49,-
Frost Bite	89,-
Decathlon	99,-
H.E.R.O.	99,-
Pitfall II	109,-

für Coleco

Pitfall!	109,-
River Raid	109,-
Beam Rider	109,-

* * * * * * * * * * * * * * *

K-tel Double Ender **59,-**



4 verschiedene Spiele für nur **99,-**
— K-tel Double Ender
— Fire Fighter
— Riddle of the Sphinx

* * * * * * * * * * * * * * *



für Mattel

Swords & Serpents	49,-
Safe Cracker	49,-
Beauty & the beast	49,-
Tropic Trouble	49,-
Micro Surgeon	49,-

Neu im Programm:

Software für alle gängigen Computer wie z.B. Commodore VC 20, VC 64, für Atari 600 XL, 800 XL, Texas Instruments TI 99, TI 99/4A, Apple II, Apple IIe etc.



Telefon Service
Immer die aktuellsten Telespiele!
Information
☎ 0511/321414

Bestellschein

Hiermit bestelle ich
mit V-Scheck ☐
als Nachnahme ☐ (+ DM 4,50 Postgebühren)

____

____

passend für ______________ System

Name Vorname ______________

Straße ______________

PLZ/Ort ______________

Tel. ______________

Einsenden an VIDEOSTAR ★ Prinzenstr. 2
3000 Hannover 1

Bitte kostenlose Telespiel-Preisliste anfordern

Natürlich haben wir auch alle neuen Cassetten im Programm. Rufen Sie uns an!

IMAGIC INTELLIVISION Sirius TIGERVISION Telesys PARKER SPECTRAVISION DYNAMICS

ACTIVISION ATARI CBS COLECO VISION COMMAVID

Prospekt anfordern!

Prinzenstr. 2 ★ 3000 Hannover 1 ★ ☎ 0511 321414



D & D und die Folgen

Es gibt Krieger, Zauberer, Krieger-Zauberer und Schelme. Unter letzteren hat man sich eine Art liebenswerter, magiebegabter Halunken vorzustellen. Der S & D-Spieler kann — wenn er möchte — auch in die Rolle eines beliebigen anderen Wesens schlüpfen: Wichtel, Hobbit, Elf, Zwerg, Troll usw. Das Kampfsystem von Schwerter & Dämonen kommt mit herkömmlichen sechsseitigen Würfeln aus, von denen man jedoch eine Menge benötigt. Ein Krieger, der z. B. mit einem Zweihänder zuschlägt, darf sechsmal den Würfel rollen und alle Augen zu einer Summe addieren. S & D-Spieler füllen aber lieber sechs Würfel auf einmal in den Becher, um sie dann mit Schwung auf den Tisch prasseln zu lassen.

Eigenschaften ändern sich

Zu den Würfelpunkten wird meist noch ein persönlicher Kampfzuschlag des Abenteurers oder Monsters addiert. Die Summen zweier Kontrahenten werden gegeneinander aufgerechnet, der Differenzbetrag von der Konstitution der unterlegenen Seite abgezogen. Sinkt die Konstitution auf Null, muß auch der Schwerter & Dämonen-Held dran glauben.

Neue Helden werden ähnlich wie bei D & D erschaffen. Es gibt sechs Eigenschaften: Stärke, Intelligenz, Charisma, Geschicklichkeit, Konstitution und Glück. Um ihre Werte zu ermitteln, werden jeweils drei Würfel gerollt und ihre Augen addiert. So erhält man Werte zwischen drei und 18. Im Unterschied zu D&D, wo die Attribute ein für allemal festgelegt sind, können die Eigenschaftswerte bei S & D im Verlauf des Spielabends gesteigert werden, so daß Krieger mit einer Stärke von 30 keine Seltenheit sind.

Die Schwerter & Dämonen-Box enthält ein Regelbuch mit eindrucksvollem Waffenarsenal und zahlreichen, hübschen Textillustrationen. In das Regelbuch ist ein kleines Gruppenabenteuer, die „Trollstein Kaverne", integriert. Ebenfalls in der Box: Die „Büffelburg, "ein umfangreiches Abenteuer für Solitärspieler, außerdem Würfel und Abenteurerpässe, Formulare, in die der Spieler die Werte und Bewaffnung seines Abenteurers eintragen kann.

Solitär-Abenteuer sind eine Spezialität des Schwerter & Dämonen-Systems. Zwei neue Solitär-Szenarien befinden sich derzeit in Vorbereitung.

„Das Schwarze Auge", das dritte Rollenspiel, wurde in Kooperation der Firmen Schmidt und Droemer Knaur erstellt. Spiel-Know How der Schmidt-Leute und das Fachwissen des Droemer Knaur Verlags, der eine er-

Das schwarze Auge

folgreiche SF- und Fanatasy-Taschenbuchreihe unterhält, flossen zusammen, um ein System mit eher europäischem Hintergrund zu schaffen. Die Regeln sind streckenweise im Stil einer fortlaufenden Story verfaßt, um das Interesse der Leser wachzuhalten. In die Regeln sind ein Solitär — und ein Gruppenabenteuer für drei bis vier Spieler, sowie ein „Meister des Schwarzen Auges" — so wird hier der Spielleiter genannt — eingearbeitet.

Ein aufwendiger Spaß

Im Schwarzen Auge gibt es fünf verschiedene Helden-Typen: Abenteurer, Krieger, Magier, Zwerge und Elfen, wobei letztere eine Mischung aus dem Krieger- und Magiertyp darstellen. Das Kampfsystem wurde so gestaltet, daß die einzelnen Phasen des Schlagabtausches einigermaßen realistisch in Würfelwürfe umzusetzen sind: Zunächst muß der Angreifer durch seine erwürfelten Punkte nachweisen, daß ihm die Attacke gelungen ist. Ein junger Krieger darf hierbei mit dem zwanzigsten Würfel höchstens eine Zehn erreichen. Der Gegner kann nun versuchen, den Schlag zu parieren, hierzu darf er — weil die Parade schwieriger ist — höchstens eine Acht würfeln. Eine gelungene Attacke, die nicht pariert wird, richtet natürlich Schaden an. Die Höhe dieser Schadenspunkte ist abhängig von der verwendeten Waffe. So kann man mit einem Zweihänder sieben bis zwölf Schadenspunkte erzielen, mit einem Dolch dagegen nur ein bis sechs SP. Soweit diese nicht von der Rüstung abgefangen werden können, müssen sie von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Auch die Lebensenergie eines Helden des Schwarzen Auges — sie beträgt bei Spielbeginn immerhin 30 —darf nicht auf „null" sinken, wenn der Spieler sich keinen neuen Helden erschaffen will. Beim DAS-Schöpfungsakt werden die Werte von fünf Eigenschaften ermittelt: Klugheit, Körperkraft, Mut, Geschlichkeit und Charisma. Der Spieler rollt einen sechsseitigen Würfel und liest das Resultat auf einer Skala



Drachen und Dämonen spielten auf der Nürnberger Spielwarenmesse erwartungsgemäß eine Hauptrolle. Die Stände solcher Verlage wie Knaur und Thienemann oder des Hauses Schmidt waren dicht umlagert, wurden doch die deutsche „D & D"-Ausgabe und „Das schwarze Auge" vorgestellt. Andreas Blumenkamp sagt Ihnen, was es sonst noch gibt.

ab. So erzielt der Held bei Spielbeginn Eigenschaftswerte zwischen acht und 13 — die Skala dagegen reicht von eins bis 20.
Das Schwarze Auge wurde mit dem aufwendigsten Auftakt ins Rollenspiel-Vergnügen gestartet. Der Grundkasten enthält das „Buch der Regeln", das „Buch der Abenteuer", Würfel und „Dokumente der Stärke" (Abenteuerpässe). Dazu kommt eine Box mit den „Werkzeugen des Meisters." Die darin enthaltenen Spielhilfen sind: Ein Paravent, hinter dem sich der Spielleiter verschanzen kann und der zugleich auf der Innenseite mit den allerwichtigsten Regeln und Tabellen vesehen ist — das „Buch der Macht", das eine Liste von Fallen und Monstern demonstiert — die „Kampfprotokolle" — Monsterfiguren usw.
Es gibt außerdem vier separate Gruppenabenteuer für Meister und drei bis sechs Spieler, die allesamt in Aventurien, einem legendären Fantasy-Kontinent angesiedelt sind, aber auch einzeln gespielt werden können. Sämtliche Das Schwarze Auge-Produkte zeichnen sich durch geschmackvolles Design und reichhaltige Illustration aus.
Midgard, das erste deutsche Rollenspiel, wurde schon im letzten **TeleMatch** vorgestellt, darum seien an dieser Stelle nur ein paar Besonderheiten aufgezählt: Die Midgard-Regeln sind in



So wird geheilt

Taschenbuch-Form erhältlich. Die beiden Bände umfassen mehr als 360 eng bedruckte Seiten. Damit bietet Midgard ganz eindeutig das komplexeste Regelwerk. Es wendet sich in erster Linie an den Kenner, der Wert auf ein detailreiches und realistisches Kampf- und Spielsystem legt. Als einziges der vier Fantasy-Rollenspiele kombiniert Midgard Zugvorschriften, die man auch aus komplizierten Strategeispielen kennt, mit den üblichen Würfelduellen.
Die fiktiven Midgard-Abenteurer werden in den Regeln als Spielerfiguren bezeichnet. Diese sind in vier Charakterklassen eingeteilt: Abenteurer, Magier, Krieger und Priester (letzteren ist es nicht erlaubt, scharfe Waffen zu benutzen).
Die Spielerfiguren besitzen sie-



Diese fantastisch-realistische Kerkerszene in bester Dungeons- & Dragons-Manier ist Teil eines „Atlantis"-Dioramas. Mustergültig sind Bemalung und Anordnung der PHOENIX-Figuren, wie auch die Gestaltung des gesamten Umfeldes. Auf vielfachen Wunsch hier noch einmal die Bezugsquelle für die Figuren: FANTASTIC SHOP Kirchfeldstr. 143, 4000 Düsseldorf 1

ben Basiseigenschaften: Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Zaubertalent, Aussehen, persönliche Ausstrahlung und Konstitution. Die Werte dieser Eigenschaften können von eins bis 100 reichen. Diese werden mit zwei zehnseitigen Würfeln festgelegt, wobei ein Würfel die Zehner und der andere die Einer angibt. Auch zum Midgard-Spiel gibt es vorbereitete Gruppen-Abenteuer. Bis jetzt sind davon zwei erschienen, die in einem Taschenbuch zusammengefaßt wurden. Beim Vergleich der vier Systeme wurde der Bereich der Zauberei ausgeklammert, da sonst der Rahmen dieses Artikels gesprengt worden wäre. Alle Fantasy-Rollenspiele enthalten umfangreiche Anweisungen und Spruchlisten, die die Anwendung, sowie die Wirkung der schwarzen und weißen Magie regeln. Die Zauberformeln mit ihren oft überraschenden Effekten verleihen dem Spiel einen zusätzlichen Reiz. So z.B. Kampfzauber und Sprüche zum Verriegeln von Türen - die Magier können sich und andere unsichtbar machen oder Monster durch Trugbilder in die Flucht schlagen. Eine wichtige Aufgabe der Magie-Kundigen ist das Heilen von Blessuren. Bei dem gefährlichen Lebenswandel der Kämpfer und Krieger geschieht es nur allzuoft, daß ihre Trefferpunkte (Konstitution und Lebensenergie) sich auf die Null hin bewegen.

Dann wird es höchste Zeit für einen Heilzauber. Zu diesem Zweck haben alle vier Systeme eine Formel parat. Diese nennt sich bei D&D „Heilen leichter (oder schwerer) Wunden", bei Midgard „Wunden Heilen", während der Magier des Scwarzen Auges murmelt :„Balsamsalabunde — heile Wunde!" Sein Kollege aus Schwerter & Dämonen verkündete nur: „Armer Kleiner!" In allen Fällen erhält der lädierte Krieger seine Lebenskraft zurück und kann somit dem nächsten Ungeheuer frisch gestärkt entgegentreten.

Alle Rollenspiele haben gemein, daß es die fiktiven Abenteurer auf ein hohes Lebensalter bringen können. Diese Helden erreichen nämlich immer höhere Erfahrungsstufen, wodurch sie

Abenteuer total

natürlich auch mächtiger und unüberwindbarer werden. Das Überlisten eines Drachens ist eine Leistung, die vom Spielleiter mit Erfahrungspunkten belohnt wird. Sobald der Held eine gewisse Punktanzahl gesammelt hat, erreicht er eine höhere Stufe. Dieser Vorgang bringt dem Helden immer einige Vorteile ein: Er kann von nun an besser mit dem Schwert umgehen, wirkungsvoller zaubern oder aber eine seiner anderen Eigenschaften verbessern. Das „Leben" eines solchen, in vielen Spielabenden gereiften Helden, wird der Spieler natürlich nicht leichtfertig riskieren. Er wird vielmehr seinen Helden mit List und Einfallsreichtum durch die Fährnisse der Fantasy-Welt führen. Zwar ist auch ein Rollenspiel nur ein Spiel, aber es liegt in der Natur der Sache, daß die Spieler sich stark mit ihren Helden identifizieren. Der Verlust des Kriegers Roderik, der einen durch viele Spielabende begleitet hat, schmerzt mehr, als einen Bauern beim Schachspiel zu verlieren.

Wie man an den letzten Beispielen sehen kann, ist es nicht so wichtig, für welches Spielsystem man sich entscheidet, da sie alle gewisse Parallelen aufweisen. Außerdem sind es die Spieler und Spielleiter, die einem Rollenspiel erst das Leben einhauchen. So verläuft kein Spielabend wie der andere, auch wenn die Spielerrunde immer beim selben System bleibt.

Eines der Spiele sollten Sie sich auf jeden Fall näher ansehen. Sie werden spannende Abende erleben, aufregende Unterhaltung — ein umfassendes Erlebnis, das Ihnen kaum ein anderes Gesellschaftsspiel bieten kann. Englands Rollenexperte Nr. 1, Ian Livingstone, hat sein Lob auf die Fantasy-Rollenspiele so formuliert, daß eine leise Warnung vor der unglaublichen Faszination dieser neuen Spiel-Bewegung in seinen Worten mitschwingt. Er sagt: „Die Fantasy-Rollenspiele stellen derzeit die beste Alternative zur Wirklichkeit dar." Was will man mehr?



CREATIVE SOFTWARE...



Steinhauser Straße 3
8000 München 80

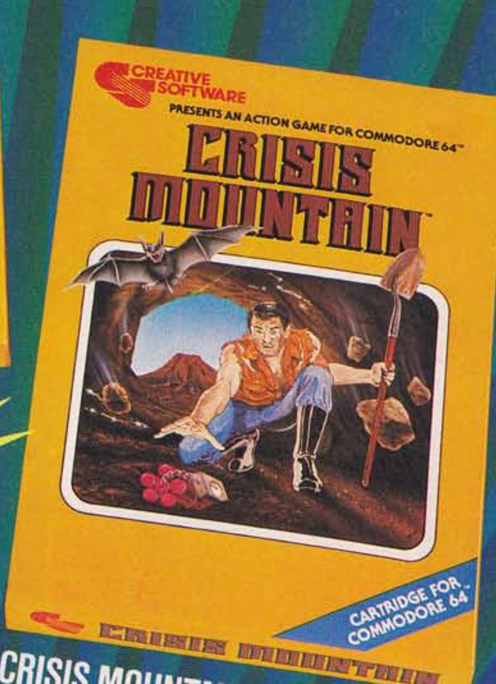


CHOPLIFTER
Steckmodul für VIC 20

SERPENTINE
Steckmodul für VIC 20



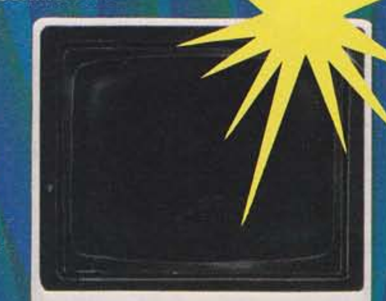
TERRAGUARD
Steckmodul für VIC 20





SAVE NEW YORK
Steckmodul für Commodore 64

CRISIS MOUNTAIN
Steckmodul für Commodore 64





...macht mehr aus Ihrem Heimcomputer!

TeleMatch verpaßt?

Das läßt sich nachholen!

Denn die bisher erschienenen Hefte sind (fast) alle noch zu haben (nur Heft 6/83 ist leider vergriffen). Gegen Einsendung von DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie das Heft Ihrer Wahl.



Nr. 1/83 enthält: Alles über TRON, die Welt von PAC-MAN, sprechende Computer, Computer-Spiele, Computer-Musik, Tips zu besserer Spiel-Strategie, Punktlisten, Interviews, Tests, Berichte aus der Szene.



Nr. 2/83 enthält: Alles über die neuen Sport- und Abenteuer-Cassetten, Computer-Grafik, ColecoVision, Roboter von gestern und heute, Strategie und Taktik-Tips und vieles mehr.



Nr. 3/83 enthält: Alles über die neuen Computer-Spiele, Interton VC 4000, sensationelle Roboter-Entwicklung, das neue ATARI 5200 System, neue Technik, Messereports aus Las Vegas und New York.



Nr. 4/83 enthält: Alles über Joysticks, 10 Seiten Cassetten-Tests, Vectrex, Intellivision, Commodore. Hilfe beim Selbstprogrammieren, Strategien, Tips, Tricks und vieles andere mehr.



Nr. 5/83 enthält: Die wichtigsten Video-Spielsysteme, Video-Cockpit, Creativision und Atari XL-Serie, über 100 Cassetten, die Roboterwelt von MACROSS und vieles andere mehr.



Nr. 7/83 enthält: Star Wars 3, eine Umbauanleitung für Joysticks, über 100 neue Video- und Computerspiele, Commodore 64, Computer-Serie, Programme zum Eintippen.



Fantasy-Sonderheft enthält: Alles über Star Wars III, War Games, Dark Crystal, Krull, Tron, Fotos, Fakten, Interviews, Videospiele.



Nr. 1/84 enthält: Videospiele für alle Systeme, Joystick intern, Umbau G 7000, Computer-Einstieg, Film: Unheimliche Schattenlichter, Fantasy Special Teil 1 und vieles andere mehr.



Nr. 2/84 enthält: Report Raubkopien, der Duplikator im Test, Miner 2049er-Story, Computergrafik, Fantasy Special Teil 2, neue Spiele, neue Programme, mit vielen Listings zum Eintippen und vieles andere mehr.



Nr. 3/84 enthält: Superman III – Film und Fakten, ADAM, der Computer für alle, Neu von Apple: Macintosh, Programmieren Schritt für Schritt, Fantasy Special Teil 3, Spiele und Programme und vieles andere mehr.

Und denken Sie daran: In Zukunft regelmäßig TeleMatch. Jeden Monat neu!



Die letzten TeleMatch-Sammelordner (mit dem alten Logo) zum Schleuderpreis statt DM 12,- nur noch DM 5,-. Jetzt bestellen!

Bestell-Coupon

Ausschneiden und einsenden an:

TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Postfach 760680, 2000 Hamburg 76
Stichwort: TeleMatch-Oldie

Ich möchte folgende „Oldies" haben (bitte Heft-Nr. nennen!):

Nr.	DM 5,00	Nr.	DM 5,00
Nr.	DM 5,00	Nr.	DM 5,00
Nr.	DM 5,00	Nr.	DM 5,00
Nr.	DM 5,00	Nr.	DM 5,00

Stck. Fantasy-Sonderhefte	à DM 6,80
Stck. Sammelordner	à DM 5,00

Zahlung per Verrechnungsscheck ☐ oder in Briefmarken ☐

Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift

Name

Vorname

Str., Nr.

(PLZ) Ort

Datum, Unterschrift



TeleMatch präsentiert
AUTO RENN
SPIELE
Spaß beim Fahren, Spannung am Bildschirm: In diesem Sonderteil stellen wir die schönsten und aufregendsten Cassetten und Programme für alle Systeme vor.
2

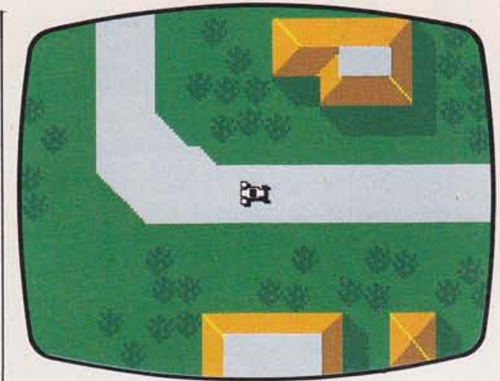
MIT JAULENDEN

Warum Rennspiele?

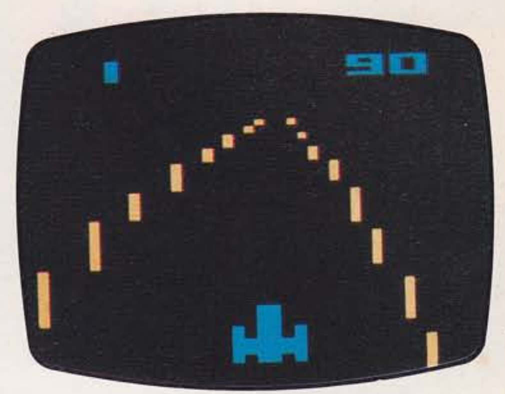
Obwohl sie den Videospielmarkt, gleich ob Automaten oder Home-Versionen nicht beherrschen, haben Rennspiele eine geradezu ungeheure Popularität. Wen wundert's? Nicht nur in Amerika, inzwischen auch in Deutschland, ist das Auto zum Gebrauchsgegenstand geworden, nicht mehr weg zu denkender Bestandteil unserer Kultur, die ja mit auf Öl beruht.

Rennspiele schlagen eine unbestimmbare und doch irgendwie definierbare Saite in uns an, denn einmal sehen wir das Auto als einfaches Transportmittel, zum anderen als Prestige-Gegenstand, als Statussymbol und schließlich als „Sportinstrument". In der Automobilwerbung weiß man das, und folglich versucht man uns mit allen Mitteln davon zu überzeugen, warum dieses oder jenes Modell das richtige Fahrzeug für uns sei. Geradezu himmlische Glückseligkeit und sozialer Aufstieg: Das eben macht nur das richtige Automobil möglich.






USAC AUTO RACING



NIGHT DRIVER

In den Videospielen, Computerspielen und Automatenspielen, die in dieser Übersicht beschrieben werden, geht es nur um die angenehmen Seiten des Fahrens. Vergessen wir also verstopfte Zufahrtsstraßen und Autobahnen in der morgendlichen Rush Hour, die entnervenden Hupkonzerte, das ungeduldige Warten an roten Ampeln und freuen wir uns darauf, mit unserem Fahrzeug über die Piste zu jagen, in packenden Duellen schneller als jeder andere zu sein, und schließlich, den Kampf gegen die Zeit zu gewinnen.

Vier Arten der Unterhaltung

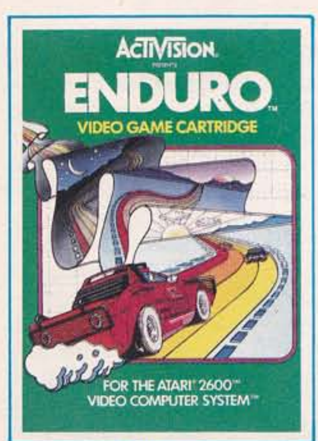
Kein Motor-Sportspiel ist wie das andere. Streng genommen kann man diese Spiele in vier Kategorien unterteilen, die wiederum in sich klassifizierbar sind. Abhängig ist diese Unterteilung davon, auf welche Weise der menschliche Spieler agiert. Sehen wir uns zunächst die Kategorien an:

1. Fahrspiele — Grundidee bei diesen Spielen ist es, allen Widerwärtigkeiten, Kurven und Straßenveränderungen

REIFEN ZUM ZIEL

zum Trotz auf der Straße zu bleiben.

2. Steuerspiele — Sie sind den zuvor beschriebenen sehr ähnlich, unterscheiden sich aber insofern, als es hauptsächlich darum geht, Hindernissen auszuweichen, die unvermittelt auf der Straße auftauchen. (Bekanntlich ist dieses Spielelement ja auch Basis für eine Reihe von Weltraumspielen.)
3. Rennspiele — Die Kriterien aus 1. und 2. finden wir bei dieser Gattung häufig kombiniert. Worum es geht, ist klar: Entweder als erster über die Ziellinie zu rollen oder in kürzest möglicher Zeit seine Runden zu drehen.
4. AutoCrash — Das sind die wirklich wilden Spiele! Hier zeigt sich im Wettbewerb, was daraus wird, wenn das Auto als Waffe Verwendung findet.



ENDURO

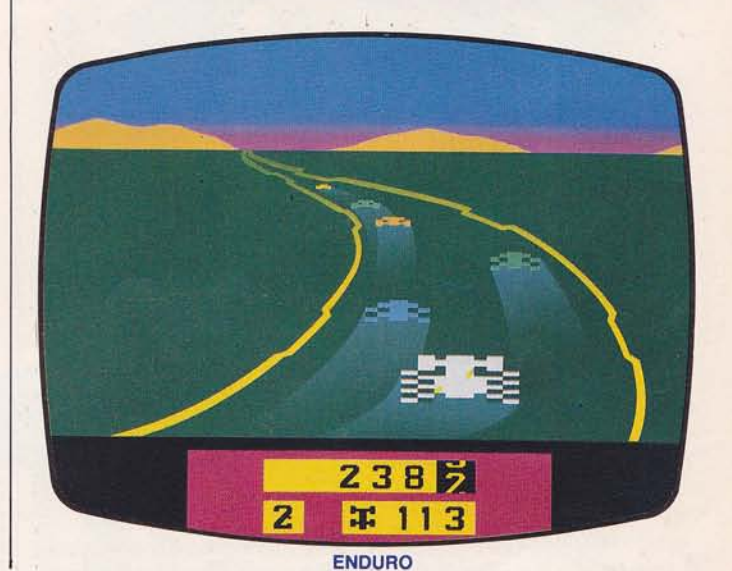
Mattels USAC Auto Racing

In diesem „Klassiker" warten auf den Rennfahrer Strecken, die selbst Stars wie Nicki Lauda Schwierigkeiten bereiten würden. Man kann alleine oder zu zweit spielen. Hier macht das Spielen gegen einen menschlichen Partner weniger Spaß als das Rennen gegen die Uhr. Der Computer unterbricht nämlich die Aktion stets und bringt beide Fahrzeuge auf die Ausgangsposition zurück, wenn ein Fahrer einen so großen Vorsprung hat, daß beide Fahrzeuge nicht mehr im selben Bild sind.

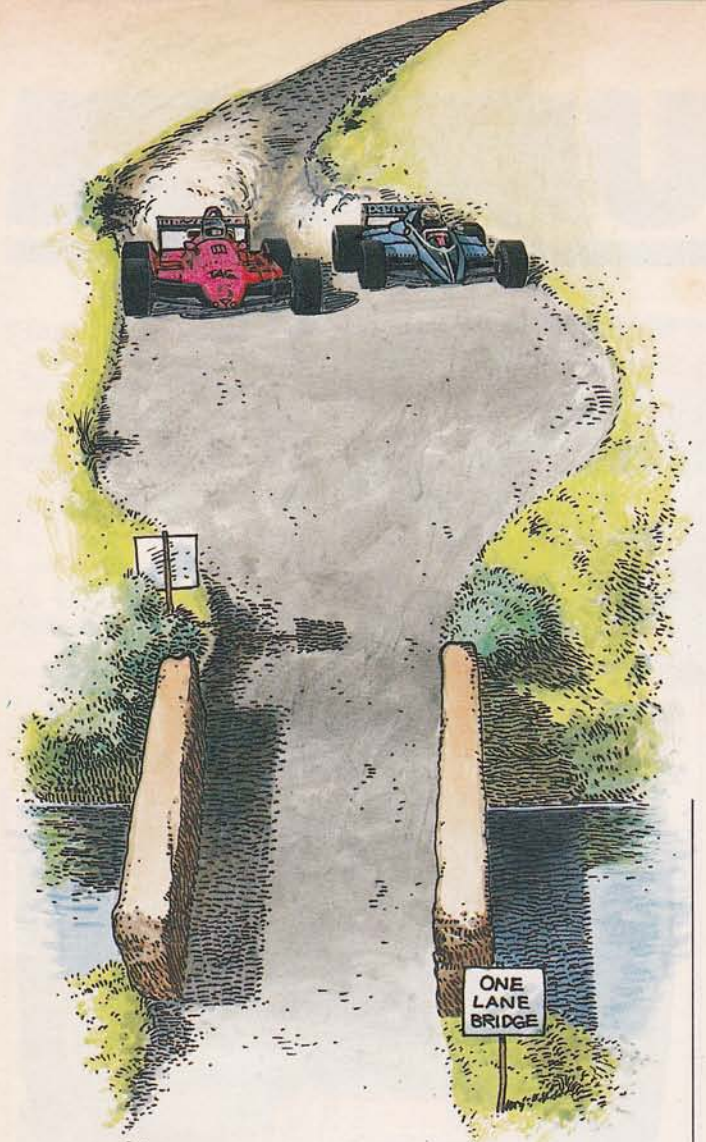
Man kann zwischen vier Fahrzeugen wählen, die alle besondere Eigenarten haben, so z. B. Beschleunigungsvermögen. Die hervorragende szenische Gestaltung (Blick aus der Vogelperspektive) zeichnen **USAC Auto Racing** aus. Welcher Unterschied zu den geradezu simplen grafischen Rennspielen, die bei Beginn der Videospielrevolution auf den Markt kamen! Perfekte Optik, verbunden mit beeindruckenden Soundeffekten wie Motorengeräusch und Bremsenquietschen, vermitteln dem Spieler echte Rennatmosphäre.

Das 24-Stunden-Rennen: Enduro

Wer da glaubt, daß nur so weltberühmte Rennstrecken



ENDURO



Lenker im Griff, Vollgas — Junge, das ist Tempo!

wie Le Mans oder der Indianapolis Speedway totalen Fahrspaß bringen, kennt **Enduro** mit Sicherheit nicht, diese Cassette von Activision für das Atari 2600-System. Erstmals wurde bei einem Heim-Videospiel die Perspektive durch die Windschutzscheibe gewählt, und der Fahrer hat mehr zu tun, als nur auf der Piste zu bleiben und Zusammenstöße zu vermeiden. Abhängig vom gefahrenen Tempo können bis zu 300 andere Fahrzeuge zwischen dem eigenen und dem Ziel auf der Straße sein. Und während man mit dem Wagen durch Sonne, Nacht und Nebel über die Piste jagt, müssen die anderen Fahrzeuge stets überholt werden, will man etwas von dem gewinnen, was als Preis ausgesetzt ist. Über einen „Monitor" auf dem Bildschirm sieht man, welche Position man hat und wie das Fahrzeug weiter nach vorn stößt, um dann schließlich als erster die karierte Zielflagge zu sehen. Bemerkenswert bei diesem Spiel ist auch die Vorrunde: Sie muß zuerst gewonnen werden, bevor der Fahrernst beginnt. Glück spielt dabei keine Rolle, Können allein entscheidet.

Die Grafik ist beachtlich und programmiertechnisch gesehen gehört *Enduro* zu den besten Atari-kompatiblen Cassetten.

Ein Pfeil rast durch die Nacht

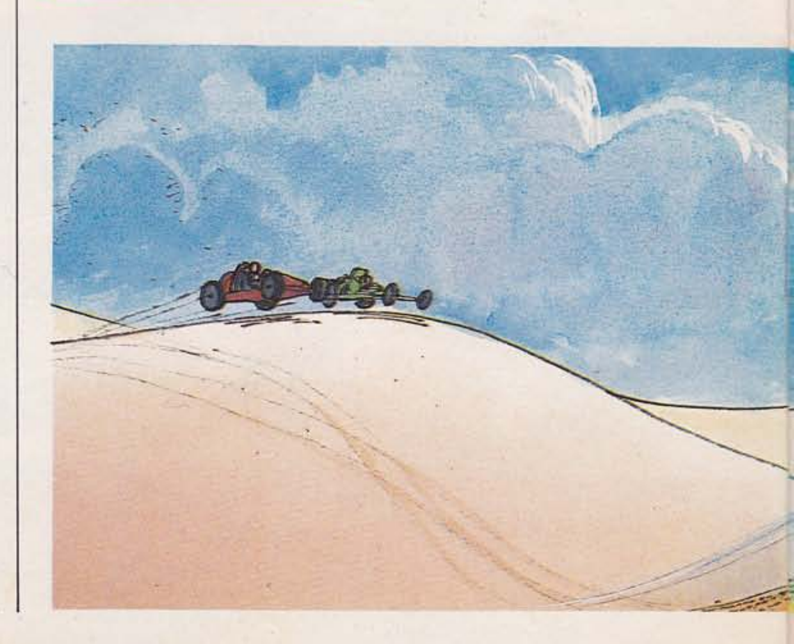
Anders als bei *Enduro*, in dem Grundidee das Überholen ist, heißt es bei Ataris **Night Driver** auf der Straße bleiben, egal, was geschieht und wie wild sie sich windet. Über dieses Spiel und seinen Programmierer Rob Fulop haben wir ja in **Tele-Match** 6/83 berichtet. Die Grafik hält dem Vergleich zu Rennspielen von heute natürlich nicht mehr stand. Doch *Night Driver* lebt von der grafischen Minimalisierung und zeigt, wie man mit wenig Mitteln doch ein atmosphärisch starkes, spannendes Spiel gestalten kann, das auch langfristig nichts an Reiz verliert.

Das Brummen der Motoren

Basierend auf einem Arkaden-Rennspiel, das Ende der Siebziger Jahre in die Spielhallen kam, **Indy 800**, entwickelten Ataris Game Designer **Indy 500**, heute auch ein Klassiker. Ein oder zwei Spieler können bei dieser Cassette, die fraglos zur „Crême" der Rennspiele gehört, die ganze Spannung von Bahnrennen erleben. Dazu sind besondere Regler entwickelt worden, die zur Cassette gehören. Wie so viele Cartridges für das VCS bietet auch *Indy 500* eine Reihe von Spielvarianten. Eine der aufregendsten ist das sogenannte „Ice Race", bei dem man sich auf Eis fahrend zu bewähren hat.



In **Spin Out** (bei uns Philips Videopac 1) haben wir keine Ovalbahn, sondern eine rechteckige Strecke, die durch die Vorsprünge den Fahrer zwingt,



sehr rasche, harte Steuerbewegungen zu machen. Damit wird, wiederum mit recht einfachen Mitteln, Rennatmosphäre erzeugt. Als Dreingabe finden wir neben dem eigentlichen Autorennen das Spiel **Wirbelwind** (so die Eindeutschung des oben genannten *Spin Out*), ein weiteres Rennspiel aus der Vogelperspektive.

Turbo: Das ultimative Steuerspiel?

Bei Colecos **Turbo** für ColecoVision (das Programm wird mit dem speziellen Steuermodul ausgeliefert) sind hervorragende Grafik und schnelle Action beispielhaft kombiniert. Unzweifelhaft ist dies das beste Steuerspiel für den Heim-Bereich, das bisher produziert wurde. Sobald das Licht auf grün umspringt, drückt man aufs Pedal, packt das Lenkrad fester und dann beginnt eine aufregende Fahrt, durch die grafisch schönste Landschaft, die ein Videofahrer überhaupt erleben kann.
Eine Schwäche, wenngleich sie klein ist, sei bei *Turbo* nicht verschwiegen: Abgesehen davon, daß es darum geht, auf der Straße zu bleiben und Kilometer bzw. Meilen zu fressen, gibt es kein Spielziel. Aber diese Schwäche hat das Programm mit allen anderen Steuerspielen gemeinsam. Ungeachtet dessen ist *Turbo* allemal sein Geld wert. In der Atari-Version wird auch noch relativ Beachtliches geboten. Gemessen am Original aber fällt das Spiel ab. Grafisch hätte man sicher mehr machen können.

Es geht um den Grand Prix

Mit der Cassette **Grand Prix** stieg Activision ins Video-Renngeschäft ein. Auch in diesem Programm sind Elemente von Steuer- und reinen Rennspielen vereint. Als Einzelspieler rast man über eine von insgesamt vier wählbaren Strecken, die man aus der Vogelperspektive verfolgt. Dabei versucht man, Objekten auszuweichen und so schnell wie möglich zu fahren. Die computergesteuerten Konkurrenten verlangen präzises Lenkverhalten, will man nicht ins Schleudern und so aus dem Spiel kommen.


TURBO (COLECOVISION)

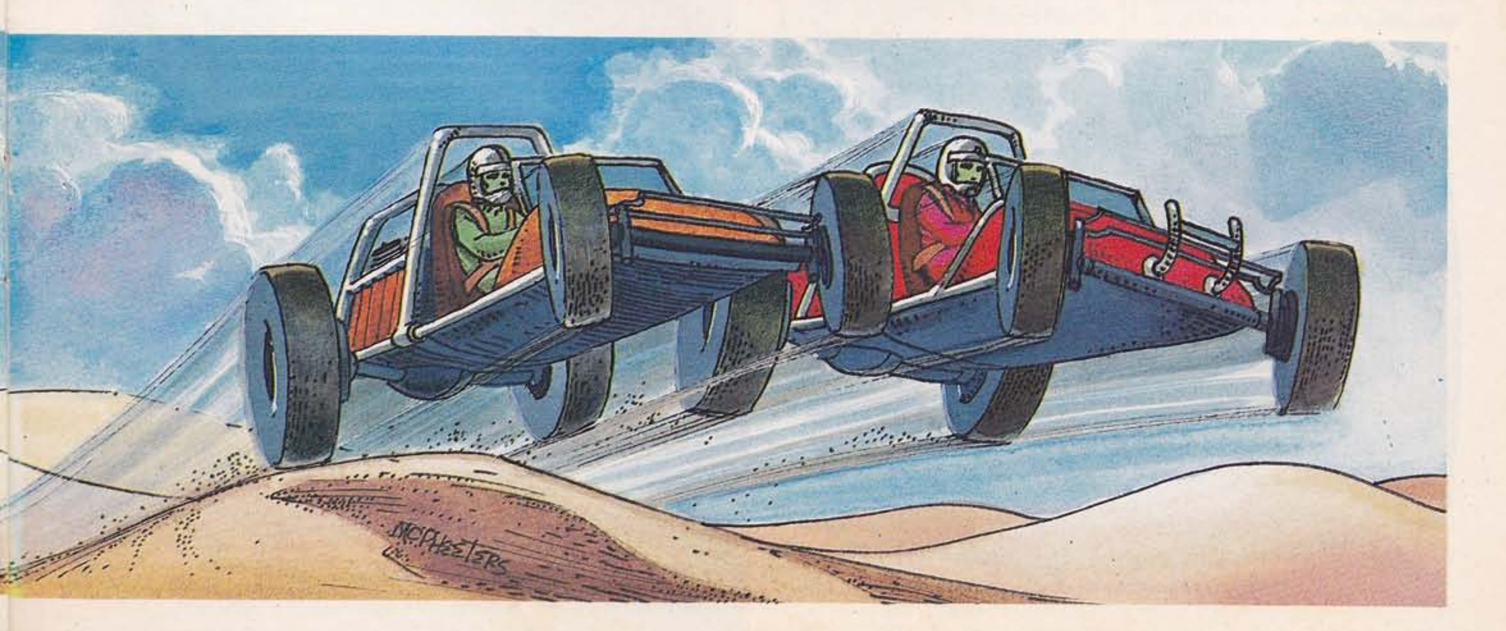


TURBO (ATARI 2600)



Jagd über den dampfenden Sand

Eines der wohl schönsten Computer-Rennspiele heißt **Baja Buggies**. Dan Ugrin schrieb dieses Programm für die Atari-Computer. Veröffentlicht wurde es von einem relativ neuen Software-Anbieter, dem Hause Gamestar. Wir haben dieses Spiel im vergangenen Jahr aus den USA mitgebracht und warten noch immer darauf, daß sich ein deutscher Importeur dafür findet. Der Spieler besteigt seinen grünen Buggy



und hat sich mit 80 Wettbewerbern zu messen, die mit bzw. gegen ihn mit „full speed" über die Dünen preschen. Sieger ist, wer als erster das Ende der sandigen Strecke erreicht.
Bei diesem Programm stimmt alles: Ein Tachometer, das in den eigentlichen Bildschirm integriert ist, zeigt ständig das

In der dritten Variante generiert der Computer die Strecke für jedes Spiel neu. Darüber hinaus kann man sich für einen der zahlreichen Schwierigkeitsgrade entscheiden, die vom Level „Amateur" bis „Profi" reichen. In letzterem Fall halten die anderen Buggies nicht die Spur und der Wagen des Spie-

Krieg auf der Straße

Zwar sind die Ähnlichkeiten zu den Ereignissen in dem australischen Auto-Fan-Kultfilm „Mad Max II — der Vollstrecker" (Originaltitel: The Road Warrior) nicht so vordergründig, aber ums Verdrängen von der Stra-

Fahrzeugen entweder rechtzeitig auszuweichen oder ihnen beim Rammen zuvorzukommen. Letzteres ist zu bevorzugen, da Punkterfolg nur so erlangt werden kann. Bei aller unterschwelligen Aggressivität ist *Bump'n'Jump*, wie auch im **TeleMatch** Test berichtet, ein witziges Spiel.

ÜBER STOCK



Tempo an, mit dem man sich durch die Dünenlandschaft bewegt. Mit dem Joystick steuert man seitlich, um Überholen zu können. Der Action-Button fungiert als Bremse.
Baja Buggies kann man auf drei verschiedenen Strecken fahren. Zwei dieser Strecken sind bei jedem Spiel identisch.

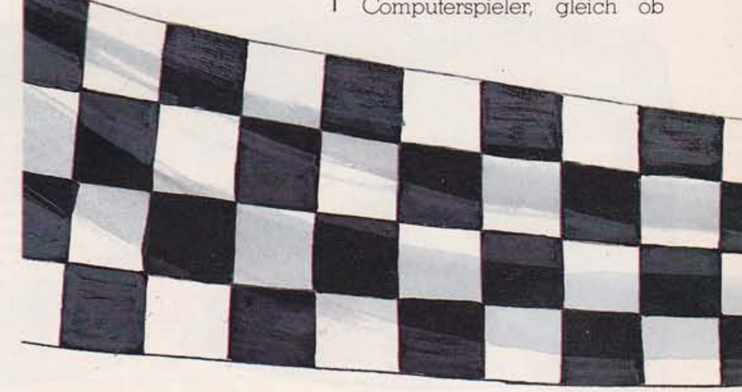
lers fährt über zehn Meilen schneller in der Stunde als in der „Amateur"-Variante.
Einziger, wenngleich kleiner Nachteil bei diesem Spiel ist der sehr große Abstand zwischen den ersten siebzig Fahrzeugen und den letzten neun oder zehn. Hat man das Gros des Feldes schon kurz nach Spielbeginn im Staub zurückgelassen, kann man ganz schön frustriert werden. Es ist durchaus möglich, bis etwa zum letzten Drittel der Strecke mit Höchstgeschwindigkeit durchzubrausen, ohne auch nur einem anderen Fahrzeug zu begegnen. Damit bleibt die eigene Plazierung im Feld lange unverändert. In der „Profi"-Variante geschieht das aber kaum, so daß es sich empfiehlt, so schnell wie möglich auf diese umzusteigen. Dann macht das Rennen mit dem Buggie richtig Spaß.

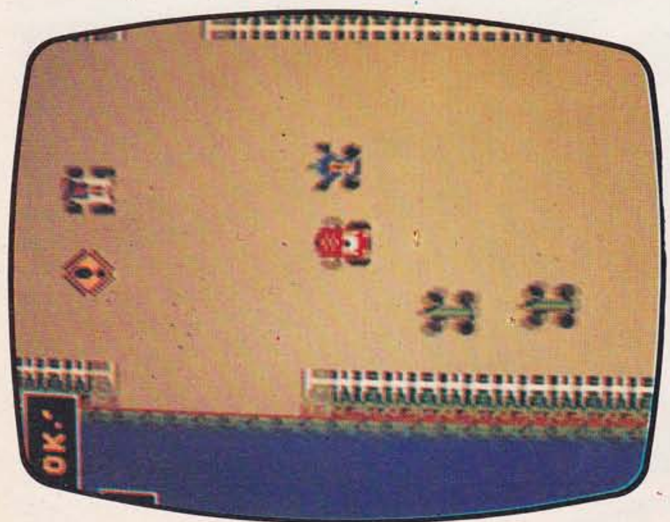
ße, um unschädlich machen geht es bei Mattel-Intellivisions Adaption **Bump'n'Jump** eben auch. Das Auto als Waffe!
Die Fahrt durch die Jahreszeiten — je nach Fahr- bzw. Verdrängungserfolg — hat nur einen Sinn: Gegnerischen

Und in der Gattung der Auto-Crash-Spiele das einzig akzeptable. Nicht zuletzt wegen der hervorragenden Grafik und dauernder Aktion. Aber das liegt in der Natur dieser Art von „Auto-Fahr-Sport".

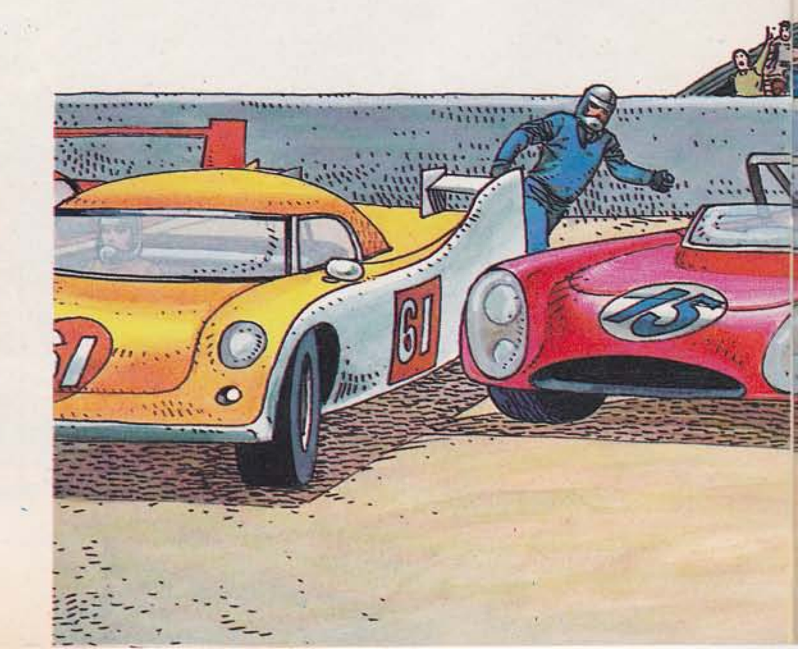
Das Top-Spiel

Wohl selten haben Video- und Computerspieler, gleich ob





BUMP 'N' JUMP

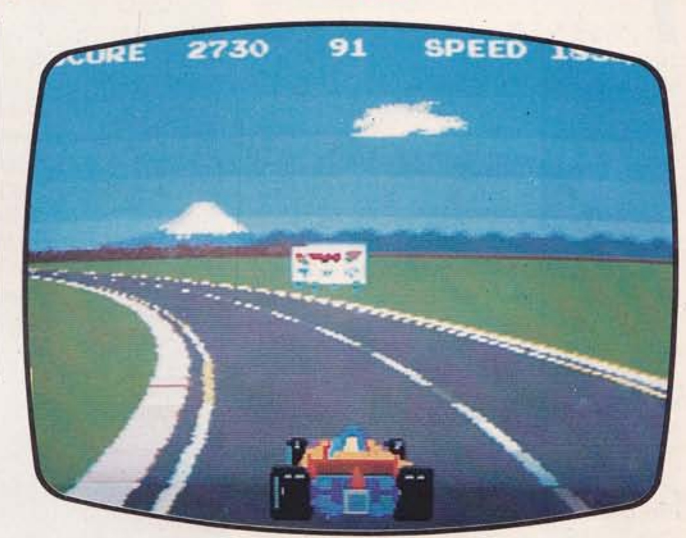


UND STEIN

Rennspielanhänger aus Passion oder einfach nur vom allgemeinen Fieber angesteckt, so gierig auf die Home-Version eines Arkadenspiels gewartet, wie in diesem Fall: Es geht selbstverständlich um **Pole Position**. Millionen haben und hatten ihren Spaß in der Halle an beiden Geräteversionen. Die Home-Umsetzung ist gelungen (auch darüber haben wir berichtet), und es kann deshalb kein Zufall sein, daß **TeleMatch**-Leser dieses Programm in beiden Klassen zum „Spiel des Jahres" machten. Da erübrigt sich jeder weitere Kommentar.

Auto am Stock

Nein, das ist kein Witz, wenngleich hierzulande eher unbekannt: In der Vor-Videoautomaten-Ära war dieses Spiel einer der Hits in den Hallen. Es wurde 1957 eingeführt, gerade als die Russen ihren Sputnik ins All gebracht und so das „Star Wars" Zeitalter eingeläutet hatten. Man saß in einem Kasten auf einer Bank, um ein Ding zu steuern, das sehr entfernte Ähnlichkeit mit einem Auto hatte. Das Lenkrad war zugegebenermaßen sehr authentisch. Ansonsten fuhr damals dem Grand Prix-Piloten lediglich ein Plastikauto in Miniatur entgegen, dem er durch mehr oder weniger geschicktes Manövrieren nach links oder rechts ausweichen konnte. Dieses Auto hing an einer Stange. Direkt unter dem Auto, unter „den Rädern", um es mal so auszudrücken, „rollte" ein mechanisch bewegter Hintergrund. Frage: Worum, glauben Sie, ging es bei diesem Spiel? Nun, einfach darum, auf der Straße zu bleiben. Womit bewiesen wäre, daß, Innovation hin oder her, nicht einmal die fortschrittlichste Elektronik wirklich neue Spiel zu schaffen vermag, — alles schon dagewesen.



POLE POSITION

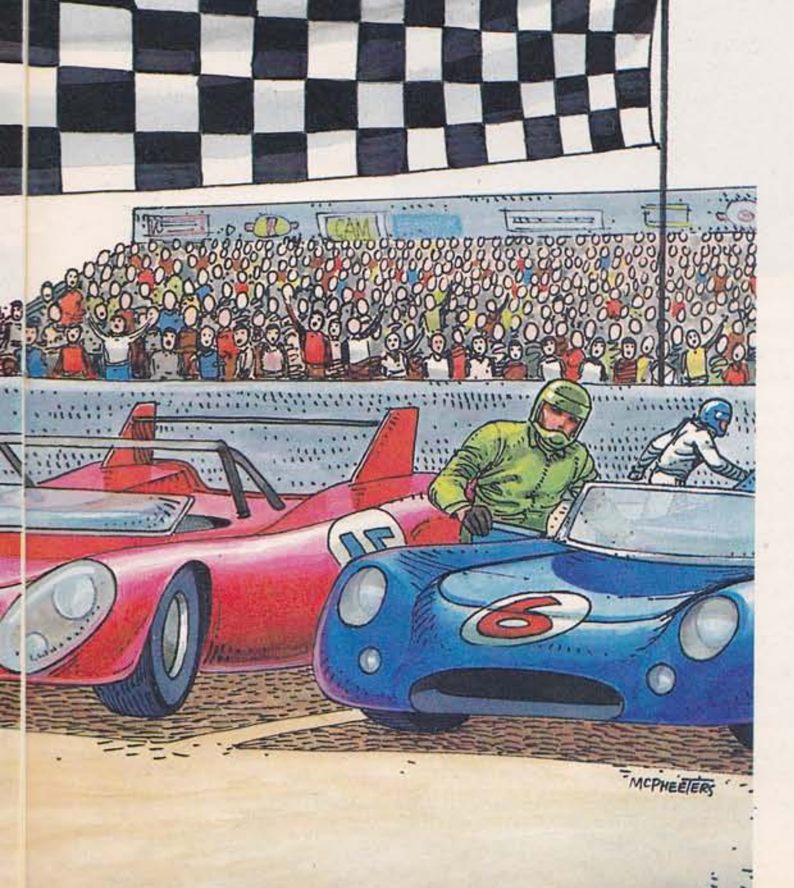
Arkadenknüller

Irgendwie gehören gerade Rennspiele in die Halle. Da sitzt man in vielen dieser Simulationsautomaten tatsächlich im Cockpit eines Formel-I-Renners, das entsprechend dekoriert ist. Und dennoch fand dieser Spieltyp nie, das einleitend Gesagte gilt auch hier, die Zustimmung des ganz breiten Publikums. Zum Beispiel **Rally-X**, der fantastische Rennautomat von Midway: Fachleute priesen die einzigartige Grafik, die echte Atmosphäre. Ein Mißerfolg in der Halle. (Etwas verändert kennen VC-20 Besitzer dieses Spiel übrigens unter dem Namen **Radar Rat Race**).

Die Zeit nach Turbo

Kritiker gaben in Anbetracht der Rennspielsituation Segas **Turbo** keine Erfolgschance. Nun, die Beliebtheit spricht für sich. Mit **Pole Position** wurde die Entwicklung solcher neuen Fahrspiele konsequent fortgesetzt, die durch Realitätsnähe überzeugen. Data East/Midways **Bump'n'Jump** sprach wie oben erwähnt einen anderen Fahrertyp an. Perfekte Simulation wurde auch in Deutschland entwickelt: **Nürburgring** von Dr. Foerst, auf der diesjährigen ima noch weiter verfeinert (u. a. mit hydraulisch bewegter Sitzgondel ausgestattet) war einer der Smash-Hits 1982/83. Durch die Einbeziehung der Laser Disc ins Spielprogramm schließlich, so bei Taitos **Laser Grand Prix**, sind die Grenzen zwischen Simulation und Wirklichkeit kaum mehr erkennbar. Eine andere Grenze wird bei **Star Rider** (Williams Automaten) überschritten. Bei diesem Laserdisc-Spiel jagt man auf einem futuristischen Motorrad durch eine „Galaxis aus Licht und Sound". Rennen im Weltall — auch das ist möglich, — in der Spielhalle.







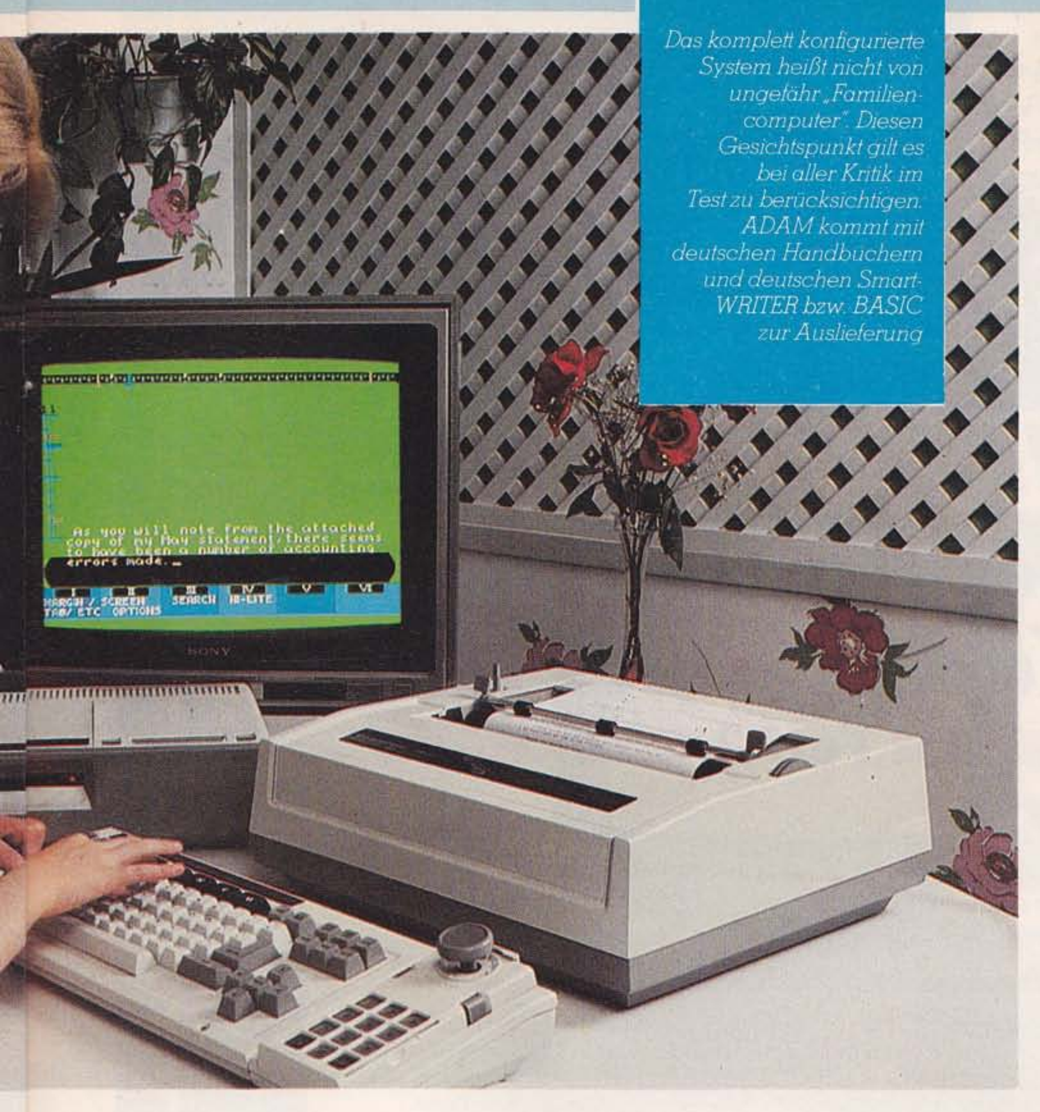
Was ist dran am ADAM?

Die Frage stellte und stellt sich jeder, der sich wegen der Ausbaufähigkeit zum Computer für das ColecoVision-System entschied. Elke Leibinger arbeitete mit ADAM zwei Wochen lang

Im freundlich illustrierten, riesig dimensionierten Karton kam das Erweiterungsmodul 3, besser bekannt als ADAM ins Haus, auf daß er — und damit das „Fenster in die Zukunft" geöffnet werde. Davor hat Coleco den Zusammenbau gesetzt...
Fangen wir mal mit dem Zusammenstecken der einzelnen Komponenten an. Als Verbindungsstück zwischen der ColecoVision-Konsole und dem DIGITAL DATA-Laufwerk, dient eine Art Steckschiene, auf der diese beiden Geräteeinheiten befestigt werden. Wir mußten schon ein bißchen werkeln, bis alles optimal zusammengefügt war, aber dafür ist das ja auch nur eine einmalige Arbeit, die uns jedoch sehr viel Gespür für zerbrechlichen Kunststoff abverlangte.
Im fertigen Zustand hat der ADAM ein „Schreibtisch-einnehmendes" Wesen! Konsole plus Laufwerk ergeben die Maße 49x38 cm, dazu kommen dann noch Tastatur und Drucker, die jedoch einfach anzuschließen sind. Schwierigkeiten bereitete uns hauptsächlich das Netzgerät. Allen TÜV und VDE Bestimmungen zum Trotz, stellt es sich ohne Sicherheitsabschirmung dar und lädt zu Experimenten mit der Elektrik geradezu ein. Bleibt zu hoffen, daß sich Coleco bis zur Auslieferung dafür noch etwas anderes einfallen läßt, damit auch Kinder ohne Bedenken mit dem System umgehen können.
Die Bedienungshandbücher weisen — übrigens in fließendem Englisch — darauf hin, daß man den ADAM mit diesem Netzgerät zwar auch in Kanada betreiben kann, aber das nützte uns im Moment eigentlich wenig. Jetzt mußte erstmal ein anderes Netzgerät her! Mit diesem ausgerüstet konnte es losgehen.
Wie schon im letzten **TeleMatch** erwähnt, führt die Stromversorgung des gesamten Systems über den Drucker (SmartWriter). Der Schalter dafür befindet sich an der Rückseite des Gerätes. Die rote Kontrollampe auf der Tastatur zeigt an, daß das System jetzt betriebsbereit ist. In diesem Betriebszustand kann man mit Drucker und Keyboard ähnlich wie mit einer elektrischen Schreibmaschine arbeiten. Die eingetippten Zeichen werden direkt auf dem Drucker ausgegeben. Für längere Schriftstücke ist dieses Verfahren jedoch nicht geeignet, da Korrekturen unmöglich sind und die Wiedergabe der Eingaben nur sehr langsam stattfindet.
Aber dafür gibt's ja die eingebaute Textverarbeitung, den SmartWriter. Also, Fernseher wie gewohnt anschließen, ESCAPE-Taste drücken und los geht's! Auf dem Bildschirm erscheint jetzt das Textfenster, horizontale und vertikale Skalen für die obere und untere Begrenzung der Textausgabe, sowie die Erklärung der sechs Funktionstasten. Die Eingaben erscheinen zunächst im Textbalken, der sich am unteren Bildschirmrand befindet und werden später automatisch in das eigentliche Textfenster hochgeschoben. In den Balken passen genau soviel Zeichen, wie danach beim Ausdruck in einer Zeile ausgegeben werden. Beim Schreiben muß man sich nicht um den rechten Bildschirmrand kümmern, da die Worte, die nicht mehr in die Zeile passen automatisch in die nächste, darunterliegende Zeile geschoben werden. Funktionen für Trennungen, sowie für rechtsbündigen Ausdruck sind nicht vorgesehen.
Durch Druck auf die Funktionstasten und Befolgen der nachfolgenden Anweisungen, kann man z.B. die oberen und unteren Ränder, sowie die Tabulatormarken versetzen, Text unterstreichen usw. Taste II ist für „Screen Options" vorgesehen, mit der die Standard-Hintergrundfarbe blau in weiß, grün, schwarz oder grau geändert werden kann. Desweiteren besteht die Möglichkeit, zwischen Full Sound, No Sound und Partial Sound zu wählen und damit zu bestimmen, ob etwa nur die akustische Wiedergabe des Warnsignals — bei falscher Bedienung — oder auch jedes Tastenklicken ausgegeben werden soll.
Taste III ist für die SEARCH-Funktion definiert, mit der bestimmte Worte im Text herausgesucht und anschließend durch ein anderes ersetzt oder gelöscht werden können. Ich bin den dargestellten Befehlen gefolgt, habe ein Wort, das im Text mehrere Male vorhanden war, suchen lassen und... siehe



Links: Noch perfekteres Spielen als bisher ermöglicht ADAM, BUCK ROGERS — Planet Of Zoom wird mitgeliefert



Das komplett konfigurierte System heißt nicht von ungefähr „Familiencomputer". Diesen Gesichtspunkt gilt es bei aller Kritik im Test zu berücksichtigen. ADAM kommt mit deutschen Handbüchern und deutschen Smart-WRITER bzw. BASIC zur Auslieferung

da! „Text not found" erscheint als Antwort. Ich habe daraufhin das Ganze noch mehrere Male wiederholt, jedoch mit demselben Ergebnis.

Um nun den Erfolg der Schreibarbeit Schwarz auf Weiß zu erhalten, drückt man zuerst die PRINT-Taste auf dem Keyboard. Danach erteilt ADAM die Informationen, was es für Ausdruckmöglichkeiten gibt und welche Funktionstasten dafür vorgesehen sind. Jetzt kann man wählen zwischen: PRINT HI-LITE (hier wird ausschließlich unterstrichener Text gedruckt), PRINT SCREEN und PRINT WORK-SPACE. Im Gegensatz zu PRINT SCREEN, bei dem nur der Text gedruckt wird, der auf dem Bildschirm zu sehen ist, gibt PRINT WK-SPACE das gesamte geschriebene Werk aus, auch wenn es wegen des Umfangs nicht im Ganzen auf dem Schirm dargestellt werden kann.

Bereits im letzten **TeleMatch** haben wir darauf hingewiesen, daß der SmartWriter zwar ein schönes Schriftbild liefert, die Erzeugung desselben jedoch mit enormer Lautstärke verbunden ist. Um Nerven und Ohren meiner Nachbarn zu schonen, habe ich den Drucker nur tagsüber benutzt. Fazit: wenn der SmartWriter so schnell wie laut wäre, wär's ein Supergerät.

Weiter geht's im Text, genauer gesagt mit dem Speichern desselben. Dazu wird zuerst die mitgelieferte Leercassette in das DIGITAL DATA-Laufwerk gesteckt und die STORE/GET-Taste gedrückt. Anschließend kann man wieder wählen, ob nur der unterstrichene Text, der Screeninhalt oder der gesamte Text (Work Space) gespeichert werden soll. Jetzt wird der Dateiname eingegeben, unter dem das Schriftstück gespeichert und später auch wieder abgerufen werden kann. Tippt man aus Versehen einen Dateinamen ein, unter dem bereits vorher Text gespeichert wurde, so wird das alte File in dem dafür vorgesehenen Backup-Speicher aufgenommen. Der neue Text befindet sich jetzt in einem separaten Dateispeicher und ist, genau wie die Datei im Backup-Speicher, jederzeit abrufbar. Mit dieser nützlichen Funktion wird von Vornherein verhindert, daß das mühsam eingetippte Schriftstück durch einen irrtümlich eingegeben Dateinamen einfach „verschwindet".

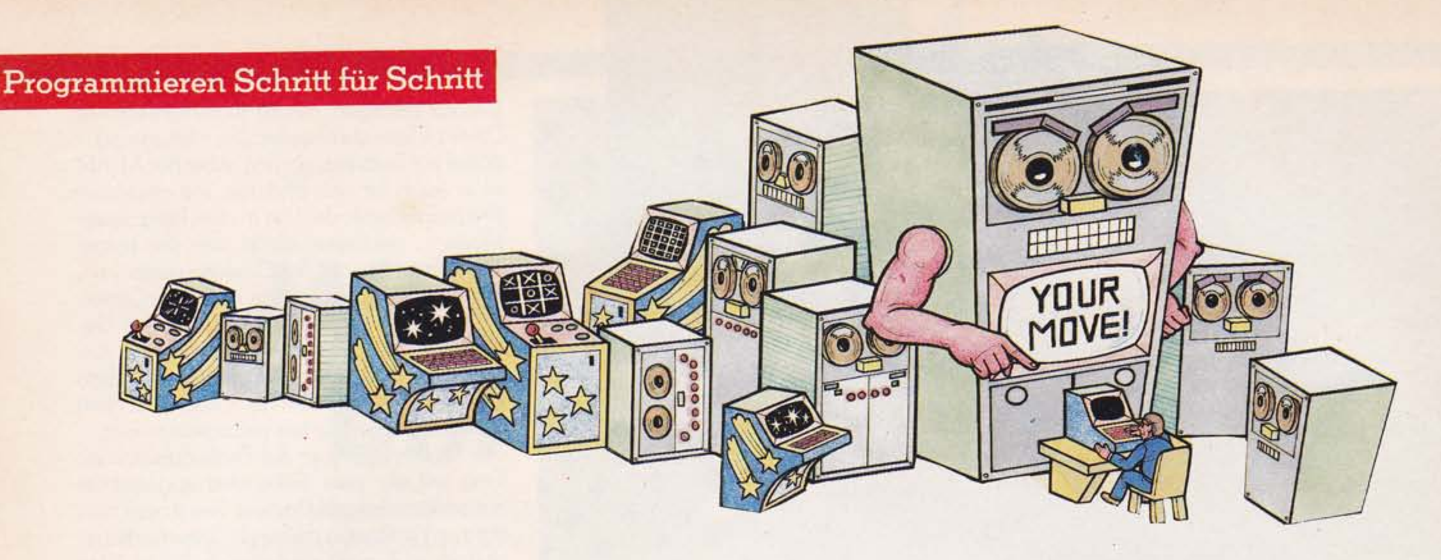
Eine weitere Hilfestellung geben auch die Tasten ESCAPE und UNDO. Wurde aus Versehen eine falsche Funktion gewählt, so hat man mit ESCAPE die Möglichkeit aus fast allen Befehlsabfolgen wieder zum normalen Schreib-Mode zurückzukehren. UNDO dagegen macht Kommandos wie Delete, Clear und Backspace rückgängig.

Soviel zur Textverarbeitung. Aber der ADAM ist ja auch für was anderes, wie etwa zum Programmieren da. Um in den Programm-Mode zu gelangen, steckt man das beigelegte SmartBasic in den Cassettenschacht — mit viel Gefühl allerdings, da keine Cassettenführung vorhanden ist. Hinter das Geheimnis des Sichtfensters, sowie der verschlossenen Klappe neben dem eigentlichen Laufwerk bin ich auch nach ausführlichem Lesen der Handbücher nicht gekommen.

Der Ladevorgang, in der Bedienungsanleitung mit ein paar Sekunden angegeben, dauert eine knappe Minute. Fragt man nun die zur Verfügung stehende Speicherkapazität ab, so kommt als Antwort: 25944. Was bedeutet, daß von den angegebenen 80 K, nicht einmal 26 K zum Programmieren verbleiben. Abhilfe kann hier das geplante Speichererweiterungsmodul schaffen, das natürlich wieder mit zusätzlichen Kosten verbunden ist.

Die Eingabe der Programmzeilen gestaltete sich als relativ mühsam, da ich gewohnt bin, mit einem komfortableren Basic umzugehen. Dazu nur einige Beispiele: Der Cursor muß bevor man RETURN drückt, ans Ende der Zeile geführt werden, da der Computer nur die Befehle akzeptiert, die vor dem Cursor stehen. Der Rest wird einfach ignoriert. Außerdem stehen dem Anwender nur sehr limitierte Editiermöglichkeiten zur Verfügung. Bei vielen anderen Basic-Versionen wie zum Beispiel Atari und Microsoft Basic, ist es völlig egal, an welcher Position der Programmzeile sich der Cursor gerade befindet, wenn man die RETURN-Taste betätigt. Auch die dargestellten Hinweise auf Eingabefehler, fand ich nicht gereade sehr hilfreich. Meldungen wie " " Expected oder Illegal Command, ohne Positionsangabe und Definition des Fehlers, sind gerade für einen Programmieranfänger, der nun einmal auf solche Informationen angewiesen ist, reichlich verwirrend. Hierbei handelt es sich jedoch nicht ausschließlich um ein SmartBasic spezifisches Problem. Sollte es denn wirklich im Sinne des Erfinders sein, erst einen Kursus zu absolvieren, um Handbuch, Fehlermeldung usw. richtig zu interpretieren? Ich glaube, daß es zahlreiche Programmier-Fans begrüßen würden, wenn die vielgepriesene Bedienerfreundlichkeit, auf die berechtigterweise bei fertiger Software großer Wert gelegt wird, auch bei einer so weit verbreiteten Programmiersprache wie Basic Anwendung finden würde. Und diese Möglichkeit besteht doch gerade bei Systemen, die jetzt auf den Markt kommen — also in der Entwicklung anderen weit voraus sein könnten.

Bleibt abzuwarten, ob die Handbücher wie angekündigt in Deutsch ausgeliefert werden und welche bzw. wieviele Programme bis zur offiziellen Auslieferung für den ADAM zur Verfügung stehen. Denn wie hinlänglich bekannt, steht und fällt ein neues System mit dem Softwareangebot.



Expedition in den Mikro-Kosmos der Zahlen

Teil 2

Zu einem Testausflug durch das Pascalsche Dreieck lud Karl-Heinz Koch im letzten TeleMatch ein. Im zweiten Teil stellt er Ihnen die Fibonacci-Reihe vor. Schön dabei: Wer das Pascalsche Dreieck abgespeichert hat, braucht nur wenige Programmzeilen zu ändern.

Die zweite Forschungsreise soll uns noch tiefer in das Universum der Zahlen hineinführen, noch tiefer in die verborgenen Geheimnisse des Lebens eindringen, die mit dem Computer für jeden so greifbar nahe gerückt sind. Sie brauchen nur die Hände nach dem Keyboard auszustrecken.

Die Geschichte dieser Expedition begann vor etwa fünfzehn Jahren, in einer Zeit, als noch nicht einmal der einfachste Taschenrechner bekannt war. Computer waren noch schwerfällige Ungetüme, die mit Lochkarten gefüttert werden mußten. Damals las ich stundenlang in einem Buch, das auf jeder Seite neue Abenteuer bereithielt. Dieser „Rechen-Duden" ist das Logbuch der wichtigsten mathematischen Entdeckungen unserer Geschichte.

In diesem Werk entdeckte ich die „Fibonacci-Reihe." Leonardo Fibonacci lebte vor 700 Jahren in Italien. Er war der erste bedeutende Mathematiker des Abendlandes. Sein umfangreiches Wissen hatte er sich im Orient angeeignet.

Auf seinen mathematischen Expeditionen entdeckte Fibonacci eine besondere Zahlenserie, die später auch nach ihm benannt wurde und noch heute, 700 Jahre später, die Mathematiker auf der ganzen Welt beschäftigt.

Dabei war Fibonaccis Idee recht simpel. Er setzte in eine endlose Reihe von Nullen eine Eins und bestimmte dann, daß jedes Glied gleich der Summe der beiden vorhergehenden Werte sein solle. Die Fibonacci-Reihe lautet also:

0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 usw.

Die Regel, jeweils zwei Zahlen zu einer dritten zu addieren, läßt sich natürlich auch anwenden, wenn die beiden Anfangszahlen nicht null und eins sind. Jedes beliebige Zahlenpaar kann den Anfang machen und somit immer neue Fibonacci-Reihen hervorbringen.

Die fantastische Entdeckung, die hier in **TeleMatch** erstmals veröffentlicht wird, besteht darin, daß aus der Fibonacci-Reihe auch ein Zahlenfeld aufgebaut werden kann. Dieses Fibonacci-Feld entsteht, wenn zwei Fibonacci-Reihen untereinander geschrieben und jeweils die beiden Anfangszahlen der Reihen angegeben werden. Da die beiden ursprünglichen Fibonacci-Reihen, aus denen das ganze Zahlenfeld hervorgeht, ihrerseits aus je zwei Anfangswerten entsteht, baut sich das gesamte Fibonacci-Feld aus nur vier Zahlen, den Urzellen, auf.

Wir nennen diese Werte a, b, c und d. a und b sind die Anfangszahlen der ersten Reihe, deren drittes Glied a+b lautet. Dagegen ergeben c und d, die Anfangszahlen der zweiten Reihe, als drittes Glied c+d. Wenn wir nun die Reihen in der anderen Richtung aufbauen, ergeben a und c als nächstes Glied, a+c, b und d werden zu b+d. Dieses Prinzip geht fehlerfrei in der Fläche auf, weil sich aus a+b und c+d als nächstes Glied a+b+c+d entwickelt, während sich aus a+c und b+d genau die gleiche Summe bildet.

Am Anfang unserer Schöpfung stehen also vier beliebige Zahlen, aus denen sich gemäß Fibonacci ein endloses Zahlenfeld nach logischen, mathematischen Gesetzen aufbaut. Diese Abfolge wird sichtbar, wenn wir die abstrakten Zahlen durch Farbtöne ersetzen. So entstehen Muster von unglaublicher Klarheit.

Ähnlich wie auf unserer letzen Forschungsreise, verwenden wir auch dieses Mal eine überschaubare Anzahl von Farben (=Zahlen). Wir begrenzen also die möglichen Werte wieder auf die Restklasse Modulo 8.

Fibonacci-Felder sind übrigens immer spiegelsymmetrisch zu einer Diagonalen. Dabei ist es ganz unerheblich, welche vier Zahlen als Urzellen gewählt wurden. Irgendwo im Verlaufe des Musters stellt sich die Symmetrie auf jeden Fall ein.

Wer seinen Bordcomputer schon letztes Mal auf das Pascalsche Dreieck programmiert hat, braucht für das Fibonacci-Feld nur einige Programmzeilen zu ändern.

Nach dem Vorspann benötigt das Programm die Anzahl der Farbelemente (also den Modulo) und fordert dann auf, die vier Anfangszahlen (die Urzellen) unserer Farbschöpfung einzugeben.

Die Programmzeilen 582 bis 585 setzen ▷

IHRE PARTNER FÜR BILDSCHIRMTEXT

Unser Service für Sie:
- Beratung
- BTX-Konzeption
- Programmerstellung
- Programmbetreuung
- Grafik
- Umbrelladienst
- BTX-Präsentation



JOWI PRESSEDIENST

BTX • NACHRICHTEN-AGENTUR

Marienbader Straße 5 • 1 Berlin 33 • Telefon 030/825 50 44
Telex 1-84 398

Gründer Joachim Wilhelm, **Redaktion** Ralf Zehr, Horst Lindow, Andreas Dorfmann, Renzo Pasolini, Klaus Beyer, Detlef Gottschlag

Unser technischer Partner



GmbH & Co
ELEKTRONISCHE SPEZIALFABRIK

diese vier Werte in entsprechend farbige Quadrate um. In den Zeilen 586 bis 640 werden dann die ersten beiden Spalten (Fibonacci-Reihen) unserer Computer-Graphik berechnet, aus denen sich schließlich das ganze Feld aufbaut.
Die einzelnen Feldelemente werden in einer doppeltindizierten Variablen F(X,Y) abgelegt. Der eigentliche Rechenvorgang ist denkbar einfach. Da immer zwei Elemente das dritte ergeben, lautet die Anweisung für den Computer:
F(X,Y) = F(X,Y-1) + F(X,Y-2)
Das Fibonacci-Feld bildet eine Farbstruktur, die sich wie ein Fliesenmuster ständig wiederholt. Deshalb lohnt es nicht, mehr als zwanzig Elemente in jeder Reihe zu berechnen.
Nachdem die beiden ursprünglichen Fibonacci-Reihen berechnet sind, kommen wir zu den daraus, in entgegengesetzter Richtung hervorgehenden Reihen. Dieser Arbeitsgang wird in der FOR-NEXT-Schleife (Zeilen 660 bis 720) erledigt. Da jetzt nur in X-Richtung addiert wird, muß die Anweisung wie folgt lauten:
F(X,Y) = F(X-1,Y) + F(X-2,Y)
Um auch einmal mit Ihren Bekannten einen Ausflug in die Farbmuster unternehmen zu können, sollte das Programm so ablaufen, daß nichts schiefgehen kann. In der Fachsprache nennt man das „Bedienerfreundlich". Bei der Anwendung sind die INPUTs der erste Stolperstein, denn aus Versehen kann schnell mal die falsche Taste gedrückt werden. Wenn der INPUT nur für eine numerische Variable definiert wurde, jedoch ein Buchstabe eingetippt wird, führt das unweigerlich zu Fehlermeldung und Programmabbruch.
Um das zu verhindern, gibt es die Fehler-Falle: TRAP. Der TRAP-Befehl teilt dem Computer mit, zu welcher Programmzeile er verzweigen soll, wenn eine falsche Eingabe gemacht wurde. Die Falle muß natürlich vor der INPUT-Anweisung aufgebaut werden, also bevor eine Fehleingabe möglich ist. Programmzeile: 230 TRAP 280
In Zeile 240 erfolgt dann der INPUT. Die Zeilen 250 und 260 überprüfen, ob der INPUT M (unser Modulo) kleiner als 0 oder größer als 8 ist. Eine Eingabe außerhalb dieses Zahlenbereiches würde an dieser Stelle noch nicht zu einer Fehlermeldung führen und deshalb auch nicht vom TRAP-Befehl erkannt werden.
Zeile 270 verhindert die Rücksprunganweisung zu Zeile 280 und führt das Programm weiter aus. Ist beim INPUT eine Fehleingabe gemacht worden, schnappt die Falle zu und es wird zur Zeile 280 verzweigt. Nun erscheint die Meldung „FEHLEINGABE!", worauf der Programmablauf in Zeile 230 fortgeführt wird. Die TRAP-Falle muß nämlich nach jedem Einsatz neu aktiviert werden.

Entspricht der INPUT nicht unseren Vorgaben (> 0 und < 8), und wird das Programm ebenfalls über die TRAP-Anweisung zurückgeführt und die Meldung „FEHLEINGABE!" dargestellt. Hat der Anwender jedoch einen korrekten Wert eingegeben, so geht es mit der Zeile 281 weiter.

Bedienerfreundlich sind auch die Eingaben über Funktionstasten. Beim Atari stehen hierfür die OPTION-, SELECT- und START-Tasten zur Verfügung. Ob, bzw. welche dieser Tasten gedrückt wurden, wird in Adresse 53279 registriert. Die Abfrage dieses Speicherplatzes sieht so aus: PEEK (53279). Ist keine der Funktionstasten gedrückt worden, so ist der abgelegte Wert 7. Das Drücken der START-Taste ergibt den numerisch Wert 6, SELECT 15, START und SELECT 14, OPTION 13, OPTION und START 12, OPTION und SELECT 11. Werden alle drei Tasten gleichzeitig benutzt, so ist der Wert gleich null.
Dazu ein kurzes Beispielprogramm:
10 PRINT PEEK (53279);
20 GOTO 10
RUN
Nach dem Hinweis „Weiter mit Start", wird eine Warteschleife durchlaufen und die Adresse 53279 abgefragt. Wurde die START-Taste gedrückt, so wird die Schleife abgebrochen und das Programm weitergeführt. Die Anweisung in Zeile 550 lautet:
IF PEEK (53279) = 6 THEN 570
Der Anwender muß bei dieser Eingabe also nicht zusätzlich RETURN drücken - ein Tastendruck ist genug. Ähnlich wie die Funktionstasten, kann die gesamte Tastatur abgefragt werden. Bei einigen Computern ist dafür der BASIC-Befehl INKEY definiert. Anders ist es beim Atari, hier muß ein Datenkanal zur Tastatur eröffnet werden. Das hört sich etwas schwieriger an, als es letztlich ist.
Ein Datenkanal wird durch OPEN geöffnet und mit einer bestimmten Zahl gekennzeichnet. Als nächstes wird die Betriebsart anhand einer Kennziffer definiert (z.B. 4 für Eingabe, 8 für Ausgabe). Da wir die Tastatur abfragen wollen, müssen wir eine 4 abgeben. Als dritter Wert folgt eine Null und anschließend die Gerätebezeichnung: K=Keyboard, E=Editor, S=Screen, C=Cassettenrekorder, D=Diskettenstation, P=Printer. Nach dieser Kurzbeschreibung des OPEN-Befehls, nun die gesamte Anweisung:
740 OPEN # 1, 4, 0, "K:"
Mit GET ordnet das Programm den ASCII-Wert der gedrückten Taste der vorher definierten Variablen T zu.
750 GET # 1, T
Der zum Beispiel von Taste „X" erzeugte ATASCII-Wert 88, wird nun der Variablen T zugeordnet. Im Umgang mit diesen numerischen Werten ist zu beachten, daß der AT(ari)ASCII-Code vom offiziellen ASCII-Code abweicht. Die jeweiligen ASCII- bzw. ATASCII-Werte kann man Tabellen der Computerbücher entnehmen.
In den Zeilen 760 bis 830 werden gemäß den eingegebenen Ziffern, die zugeordneten Farbregister um eine Helligkeitsstufe erhöht. Die Anweisungen in den Zeilen 840 und 850 veranlassen einen Ringtausch der Farben, sobald die Taste X gedrückt wird. Dagegen führt das S wieder zurück zum Programmstart.
Zeile 870 veranlaßt beim Drücken der Taste Z den Sprung nach 900, wo das Fibonacci-Feld auf dem Bildschirm ausgegeben wird. In Zeile 880 wird der Rücksprung nach 740 veranlaßt und damit die Tastatur erneut abgefragt. Es muß immer darauf geachtet werden, einen eröffneten Datenkanal wieder zu schließen, da es beim wiederholten Lesen eines OPEN-Befehls für einen bereits offenen Kanal zu Fehlern im Programmablauf führt. Deshalb: CLOSE # 1!

Das Listing (Für alle Atari-Computer, 48 K)

```
10 DIM F(23,23):A=0:B=0:C=0:D=0:DIM H(8):DIM C(8):FOR I=0 TO 7:C(I)=16+I*32:NEXT I
20 GRAPHICS 18:POKE 710,36:POKE 711,246:POKE 712,48
30 POSITION 3,3:? #6;"fibonacci feld"
40 POSITION 1,11:? #6;"(LOGISCHE  MUSTER)"
50 FOR Z=0 TO 2500:NEXT Z
60 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 709,0:POKE 710,198:POKE 712,198
70 POSITION 0,3:? "  Eine Studie zur numerischen Grafik   "
80 POSITION 16,17:? "(c) 1983"
90 POSITION 10,19:? "Clausthal-Zellerfeld"
100 POSITION 11,21:? "by Karl-Heinz Koch"
110 FOR Z=0 TO 2000:NEXT Z:? CHR$(125)
195 POKE 709,2:POKE 710,86:POKE 712,68:POKE 752,1:? CHR$(125)
```

```
200 POSITION 1,8:? "Wieviele Farb-Elemente soll das Muster"
210 POSITION 1,10:? "enthalten? Bitte eine Zahl von 1 bis 8"
220 POSITION 5,12:? "eingeben und <RETURN> druecken:":POSITION 18,14
230 TRAP 280
240 INPUT M
250 IF M>8 THEN 280
260 IF M<0 THEN 280
265 IF M<>INT(M) THEN 280
270 GOTO 281
280 ? "FEHLEINGABE!":GOTO 230
281 POKE 710,118:POKE 712,100:? CHR$(125)
282 POSITION 2,3:? "Geben Sie jetzt die Zahlenwerte fuer"
283 POSITION 2,5:? "die vier Zellen des Ur-Quadrates ein:"
284 POSITION 1,7:? "fuer jede Position nur eine Ziffer von"
285 POSITION 1,9:? "0 bis ";M-1;" eingeben und <RETURN> druecken"
290 POSITION 8,14:? "EINGABE: POSITION 0,0=  ":POSITION 31,14
300 TRAP 330
310 INPUT A:IF A>M-1 THEN 330
315 IF A<>INT(A) THEN 330
320 F(0,0)=A:GOTO 340
330 POSITION 32,14:? "        ":POSITION 8,16:? "FEHLEINGABE!":POSITION 31,14:GOTO 300
340 POSITION 8,16:? "EINGABE: POSITION 1,0=":POSITION 31,16
350 TRAP 380
360 INPUT B:IF B>M-1 THEN 380
365 IF B<>INT(B) THEN 380
370 F(1,0)=B:GOTO 390
380 POSITION 32,16:? "        ":POSITION 8,18:? "FEHLEINGABE!":POSITION 31,16:GOTO 350
390 POSITION 8,18:? "EINGABE: POSITION 0,1=":POSITION 31,18
400 TRAP 430
410 INPUT C:IF C>M-1 THEN 430
415 IF C<>INT(C) THEN 430
420 F(0,1)=C:GOTO 440
430 POSITION 32,18:? "        ":POSITION 8,20:? "FEHLEINGABE!":POSITION 31,18:GOTO 400
440 POSITION 8,20:? "EINGABE: POSITION 1,1=":POSITION 31,20
450 TRAP 480
460 INPUT D:IF D>M-1 THEN 480
465 IF D<>INT(D) THEN 480
470 F(1,1)=D:GOTO 490
480 POSITION 32,20:? "        ":POSITION 8,22:? "FEHLEINGABE!":POSITION 31,20:GOTO 450
490 ? CHR$(125):POKE 709,0:POKE 710,182:POKE 712,182
500 ? :? "  Nachdem das Muster aufgebaut ist,"
510 ? :? "             koennen Sie:"
520 ? :? :? :? "   * durch Tasten <0> bis <7> die          Helligkeitswerte der Farben            veraendern"
530 ? :? "   * durch Taste <X> die Farben            der Zellen im Ringtausch               wechseln"
540 ? :? "   * durch Taste <S> neu starten"
541 ? :? "   * durch Taste <Z> das Feld              in Zahlen abrufen"
545 ? :? :? :? :? "   weiter mit <START>"
550 IF PEEK(53279)=6 THEN 570
560 GOTO 550
570 GRAPHICS 10:POKE 704,0:POKE 705,16:POKE 706,48:POKE 707,80:POKE 708,112:POKE 709,144:POKE 710,176
580 POKE 711,208:POKE 712,240
582 COLOR F(0,0)+1:PLOT 16,0:DRAWTO 16,7:PLOT 17,0:DRAWTO 17,7
583 COLOR F(1,0)+1:PLOT 18,0:DRAWTO 18,7:PLOT 19,0:DRAWTO 19,7
584 COLOR F(0,1)+1:PLOT 16,8:DRAWTO 16,15:PLOT 17,8:DRAWTO 17,15
585 COLOR F(1,1)+1:PLOT 18,8:DRAWTO 18,15:PLOT 19,8:DRAWTO 19,15
586 FOR Y=2 TO 23
590 FOR X=0 TO 1
600 F(X,Y)=F(X,Y-1)+F(X,Y-2)
```

```
610 IF F(X,Y)>M-1 THEN F(X,Y)=F(X,Y)-M
620 COLOR F(X,Y)+1:PLOT 2*X+16,8*Y:DRAWTO 2*X+16,8*Y+7:PLOT 2*X+17,8*Y:DRAWTO 2*X+17,8*Y+7
630 NEXT X
640 NEXT Y
660 FOR X=2 TO 23
670 FOR Y=0 TO 23
680 F(X,Y)=F(X-1,Y)+F(X-2,Y)
690 IF F(X,Y)>M-1 THEN F(X,Y)=F(X,Y)-M
700 COLOR F(X,Y)+1:PLOT 2*X+16,8*Y:DRAWTO 2*X+16,8*Y+7:PLOT 2*X+17,8*Y:DRAWTO 2*X+17,8*Y+7
710 NEXT Y
720 NEXT X
740 OPEN #1,4,0,"K:"
750 GET #1,T
760 IF T=48 THEN H(0)=H(0)+2:IF H(0)>14 THEN H(0)=0
770 IF T=49 THEN H(1)=H(1)+2:IF H(1)>14 THEN H(1)=0
780 IF T=50 THEN H(2)=H(2)+2:IF H(2)>14 THEN H(2)=0
790 IF T=51 THEN H(3)=H(3)+2:IF H(3)>14 THEN H(3)=0
800 IF T=52 THEN H(4)=H(4)+2:IF H(4)>14 THEN H(4)=0
810 IF T=53 THEN H(5)=H(5)+2:IF H(5)>14 THEN H(5)=0
820 IF T=54 THEN H(6)=H(6)+2:IF H(6)>14 THEN H(6)=0
830 IF T=55 THEN H(7)=H(7)+2:IF H(7)>14 THEN H(7)=0
840 IF T=88 THEN H(8)=H(0):C(8)=C(0):FOR I=0 TO 7:H(I)=H(I+1):C(I)=C(I+1):NEXT I
850 FOR I=0 TO 7:POKE 705+I,H(I)+C(I):NEXT I
860 IF T=83 THEN CLOSE #1:GOTO 20
870 IF T=90 THEN GOTO 900
880 CLOSE #1:GOTO 740
900 CLOSE #1
910 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 712,38:POKE 710,38:POKE 709,0
920 FOR Y=0 TO 22:FOR X=0 TO 23:POSITION X+8,Y:? F(X,Y):NEXT X:NEXT Y
940 OPEN #1,4,0,"K:"
950 GET #1,T
960 IF T=83 THEN CLOSE #1:GOTO 20
970 CLOSE #1:GOTO 940
```

Für alle Atari Computer 16 K

Q*Bert

Hier nun der zweite Teil des Programms, in dem der @?#! Gnom Q*Bert über den Bildschirm wirbelt, richtiges Eintippen vorausgesetzt. Eigentlich unverzeihlich, deshalb wird's nachgetragen: Geschrieben hat das Spiel Karl-Heinz Graumann aus Selm. Viel Vergnügen!



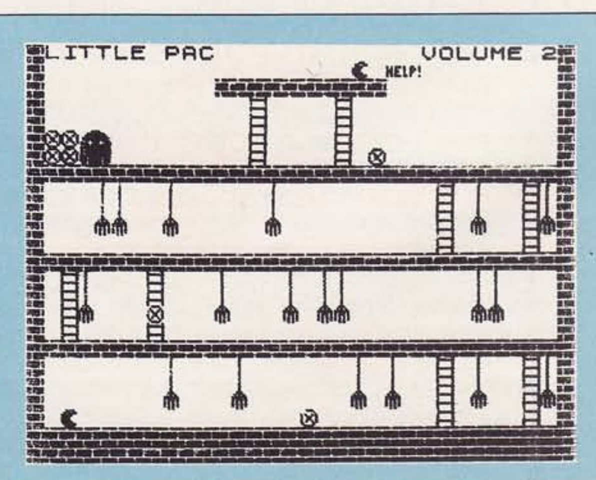
```
10002 IF PEEK(53262)<>0 THEN POP :GOTO 12000
10005 POKE 53248,0
10010 Y=Y+25:RESTORE 10500:FOR J=PB+1024+Y TO PB+1034+Y:READ A:
      POKE J,A:POKE J-25,0:NEXT J
10012 X=X-13:POKE 53248,X:SOUND 0,96,2,15:IF B(K,L)=0 THEN GOSUB
      25000
10015 SOUND 0,0,0,0:RETURN
10065 REM HOR.BEWEGUNG-SCHEIBE./
10070 X2=X2+5:IF X2>=205 THEN BEW=10090:RETURN
10080 POKE 53250,X2:RETURN
10090 X2=X2-5:IF X2=TR-5 THEN BEW=10070:RETURN
10095 POKE 53250,X2:RETURN
10099 REM SPRUNG HOCH-RECHTS.
10100 IF PEEK(53261)<>0 THEN POP :GOTO 970
10102 IF PEEK(53262)<>0 THEN POP :GOTO 12000
10103 POKE 53248,0
10105 RESTORE 820:Y=Y-25:FOR J=PB+1024+Y TO PB+1034+Y:READ A:POKE
      J,A:POKE J+25,0:NEXT J
10110 X=X+13:POKE 53248,X:SOUND 0,96,2,15:IF B(K,L)=0 THEN GOSUB
      25000:RETURN
10120 SOUND 0,0,0,0:RETURN
10300 IF PEEK(53261)<>0 THEN POP :GOTO 970
10302 IF PEEK(53262)<>0 THEN POP :GOTO 12000
10303 POKE 53248,0
10305 RESTORE 820:Y=Y+25:FOR J=PB+1024+Y TO PB+1034+Y:READ A:POKE
      J,A:POKE J-25,0:NEXT J
10310 X=X+9:POKE 53248,X
10315 SOUND 0,96,2,15:IF B(K,L)=0 THEN GOSUB 25000:RETURN
10320 SOUND 0,0,0,0:RETURN
10400 IF
10400 IF PEEK(53261)<>0 THEN POP :GOTO 970
10402 IF PEEK(53262)<>0 THEN POP :GOTO 12000
10403 POKE 53248,0
10405 RESTORE 10500:Y=Y-25:FOR J=PB+1024+Y TO PB+1034+Y:READ A:
      POKE J,A:POKE J+25,0:NEXT J
10410 X=X-9:POKE 53248,X:SOUND 0,96,2,15:IF B(K,L)=0 THEN GOSUB
      25000:RETURN
10420 SOUND 0,0,0,0:RETURN
10499 REM DATA FUER QBERT-LINKS.
10500 DATA 12,30,43,43,255,255,30,14,10,17,51
11000 POKE 53249,0
11020 RESTORE 825:Y1=Y1+25:FOR J=PB+1280+Y1 TO PB+1290+Y1:READ
      A:POKE J,A:POKE J-25,0:NEXT J
11030 X1=X1-13:POKE 53249,X1:RETURN
11100 POKE 53249,0:RESTORE 11500:Y1=Y1-25:FOR J=PB+1280+Y1 TO
      PB+1290+Y1:READ A:POKE J,A:POKE J+25,0:NEXT J
11110 X1=X1+13:POKE 53249,X1:RETURN
11300 POKE 53249,0
11310 RESTORE 11500:Y1=Y1+25:FOR J=PB+1280+Y1 TO PB+1290+Y1:READ
      A:POKE J,A:POKE J-25,0:NEXT J
11320 X1=X1+9:POKE 53249,X1:RETURN
11400 POKE 53249,0
11410 RESTORE 825:Y1=Y1-25:FOR J=PB+1280+Y1 TO PB+1290+Y1:READ
      A:POKE J,A:POKE J+25,0:NEXT J
11420 X1=X1-9:POKE 53249,X1:RETURN
11499 REM DATA FUER SCHLANGE-RECHTS
11500 DATA 124,210,126,36,24,24,12,102,246,222,140
11999 REM SPRUNG AUF SCHEIBE.
12000 F=INT(9*RND(0)):IF F=3 THEN POKE 706,88
12005 IF PEEK(706)=88 THEN 1140
12010 POKE 53248,0:POKE 53250,0:Y=Y-20:RESTORE 820:FOR J=PB+1
      024+Y TO PB+1034+Y:READ A:POKE J,A:POKE J+20,0:NEXT J
12020 RESTORE 830:Y2=Y2-20:FOR J=PB+1536+Y2 TO PB+1542+Y2:READ
      A:POKE J,A:POKE J+20,0:NEXT J
12040 X=X-2:X2=X2-2:POKE 53248,X:POKE 53250,X2:IF X2<=40 THEN
      X2=200:X=200:SOUND 0,0,0,0:GOTO 12000
12050 IF X2<=126 AND Y2<=30 THEN SOUND 0,0,0,0:SCORE=SCORE+500:
      GOTO 5100
```

▷

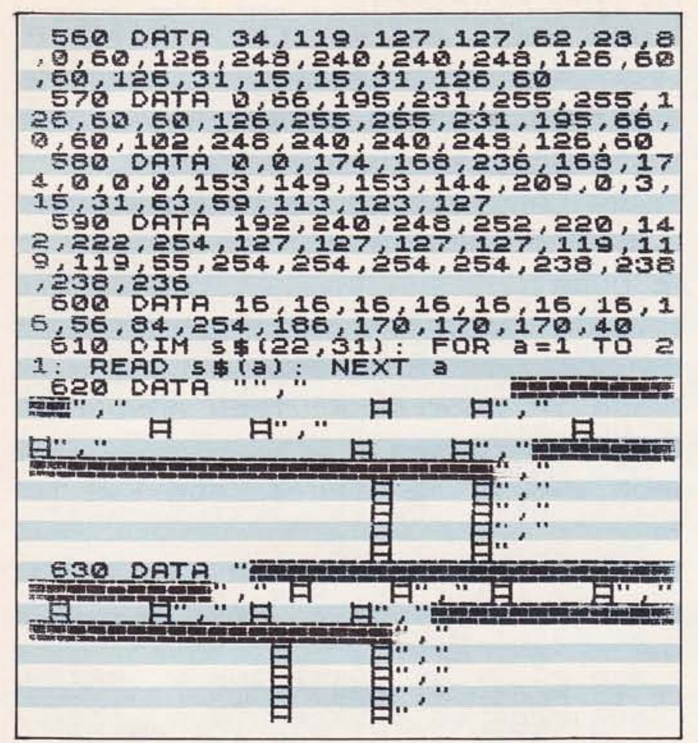
```
12055 SOUND 0,X,2,10
12060 GOTO 12040
20000 COLOR 3:PLOT X,Y:DRAWTO X+15,Y:DRAWTO X+15,Y+9:DRAWTO X,Y+9
20100 DRAWTO X,Y
20200 COLOR 3:PLOT X,Y:DRAWTO X+3,Y-3:DRAWTO X+18,Y-3:DRAWTO X+15,
      Y:PLOT X+18,Y-3:DRAWTO X+18,Y+6:DRAWTO X+15,Y+9
20210 RETURN
24999 REM PRUEFE OB FEHLSPRUNG.
25000 SOUND 0,0,0,0
25002 XZ=PXZ(K,L):YZ=PYZ(K,L):IF XZ=0 THEN 25030
25010 GOSUB 30000:RETURN
25030 POP :GOTO 1135:REM FEHLSPRUNG.
25139 REM DATA FUER XZ,YZ.
25140 DATA 71,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,57,15,78,15,0,0,0,0,0,0,0,
      0,45,27,66,27,87,27,0,0,0,0,0,0
25145 DATA 33,39,54,39,75,39,96,39,0,0,0,0,21,51,42,51,63,51,84,
      51,105,51,0,0
25150 DATA 11,63,30,63,51,63,72,63,93,63,114,63
30000 REM FUELLE GITTER..
30050 R=R+1:COLOR 3:PLOT XZ,YZ:DRAWTO XZ+15,YZ:DRAWTO XZ+15,YZ+9:
      DRAWTO XZ,YZ+9
30100 POSITION XZ,YZ:POKE 765,TT:XIO 18,#6,0,0,"S:":SCORE=SCO
      RE+100
30110 IF R>=21 THEN GOSUB 30200
30120 RETURN :REM GESCHAFFT!
30200 FOR H=15 TO 0 STEP -1:FOR Z=30 TO 0 STEP -5:SOUND 0,Z,10,
      H:NEXT Z:NEXT H
30210 FOR H=15 TO 0 STEP -2:FOR Z=50 TO 30 STEP -1:SOUND 1,Z,10,
      H:NEXT Z:NEXT H:SOUND 1,0,0,0
30220 FOR DF=1 TO 3:FOR C=1 TO 110:POKE 710,C+5:NEXT C:NEXT DF:
      PP=PP+28:POKE 53248,0:IF PP>=255 THEN PP=6
30230 POKE 53249,0:SZENE=SZENE+1:IF SZENE=3 OR SZENE=5 THEN LEBEN=
      LEBEN+1:? "BONUS LEBEN":Z=5:V=0:GOSUB 30300
30234 POKE 53250,0
30235 POKE 53248,0:POKE 53249,0:POP :GRAPHICS 7:POKE 710,PP:POKE
      709,128:TT=TT+1:R=0:IF TT>=4 THEN TT=1
30240 SOUND 0,0,0,0:SCORE=SCORE+1000+(145*SZENE):GOTO 15
30300 RESTORE 30320:FOR M=1 TO 26:READ Q,W:SOUND 0,Q,10,8:SOUND
      1,Q*2,10,2:FOR X=1 TO W/INT(4):NEXT X
30310 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
30312 Z=Z+7:V=V+7:POKE 53248,Z:POKE 53249,V:NEXT M
30315 RETURN
30320 DATA 96,71,121,70,121,54,121,54,96,86,121,70,121,64,121,
      64,91,64,91,80,96,64,96,80,108,240,91,64,91,64
30322 DATA 96,64,96,80,108,64,108,64,81,64,81,80,96,64,96,80,108,
      80,108,80,121,192
```

Für ZX Spectrum

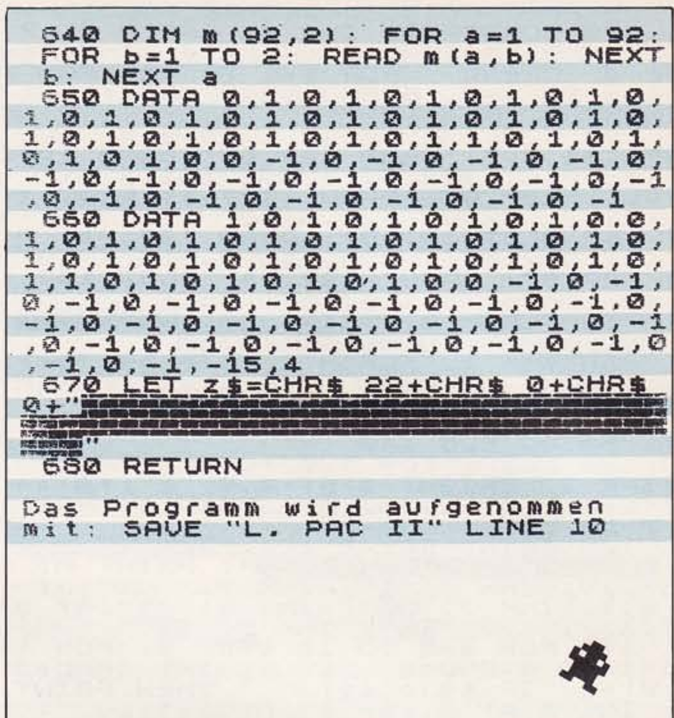
Labyrinth-Spiele standen kombiniert Pate für Jochen Steinhausers neuestes Programm „Little Pac II". Eine Bedienungsanleitung erübrigt sich, da im Programm alles Nähere enthalten ist. Übrigens: Dieses Spiel ist Sylvia Ahlgrim und Wilfrid Krug gewidmet.



```
  10 REM  LITTLE PAC II
       © 1984 BY JUUSTRONIC
       C/O JOCHEN STEINHAUSER
          STEINWEG 54 A
          6456 LANGENSELBOLD
  20 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: F
LASH 0: BRIGHT 0: OVER 0: INVERS
E 0: CLEAR : FOR a=1 TO 10: FOR
b=a TO a+2: BEEP .01,b: NEXT b:
NEXT a
  30 FOR a=1 TO 90 STEP 8.6: BEE
P .01,a/5: PLOT 127,87: DRAW 127
,a: PLOT 127,87: DRAW a*1.3,88:
PLOT 127,87: DRAW -127,a: PLOT 1
27,87: DRAW -a*1.3,88
  40 PLOT 127,87: DRAW 127,-a: P
LOT 127,87: DRAW a*1.3,-87: PLOT
 127,87: DRAW -127,-a: PLOT 127,
87: DRAW -a*1.3,-87: NEXT a
  50 FLASH 0: PRINT #0;"  LITTLE
 PAC II - BITTE WARTEN  "
  60 INK 7: FLASH 1: DIM h$(704)
: PRINT AT 0,0; OVER 1;h$: FLASH
 0
  70 GO SUB 530: GO SUB 610
  80 GO SUB 440
  90 CLS : FOR a=0 TO 21: PRINT
INK 1; BRIGHT 1;AT a,0;"■";s$(a+
(a=0));AT a,31;"■": NEXT a: PRIN
T #0;z$
 100 PRINT #0;AT 1,1;" COPYRIGHT
 1984 BY JUUSTRONIC ": PRINT AT
1,19; INK 3;"◖"; INK 7;" HELP!";AT
5,1; INK 7;"⊗⊗"; INK 5;"■";AT 6
,1; INK 7;"⊗⊗"; INK 5;"■"
 110 FOR a=8 TO 18 STEP 5: FOR b
=1 TO 6+RND*6: LET sy=INT (RND*3
0)+1: IF s$(a,sy)=" " THEN PRINT
 INK 4;AT a,sy;"|";AT a+1,sy;"|"
;AT a+2,sy;"■"
 120 NEXT b: NEXT a: PRINT AT 0,
1;"LITTLE PAC";AT 0,23;"VOLUME 2
";AT 21,2; INK 6;"◖"
 130 LET jump=0: LET msh=1: LET
x1=21: LET y1=1: LET x2=11: LET
y2=19: LET x3=16: LET y3=21: LET
 p1=92: LET p2=30: LET p3=61
 140 LET mx=21: LET my=2: DIM h$
(4): LET h$="◖◗■■"
 150 PRINT AT x1,y1; INK 1; BRIG
HT 1;s$(x1,y1): LET x1=x1+m(p1,1
): LET y1=y1+m(p1,2): PRINT AT x
1,y1;"⊗": LET p1=p1+1: IF p1=93
THEN LET p1=1
 160 PRINT AT x2,y2; INK 1; BRIG
HT 1;s$(x2,y2): LET x2=x2+m(p2,1
): LET y2=y2+m(p2,2): PRINT AT x
2,y2;"⊗": LET p2=p2+1: IF p2=93
THEN LET p2=1
 170 PRINT AT x3,y3; INK 1; BRIG
HT 1;s$(x3,y3): LET x3=x3+m(p3,1
): LET y3=y3+m(p3,2): PRINT AT x
3,y3;"⊗": LET p3=p3+1: IF p3=93
THEN LET p3=1
 180 IF ATTR (mx,my)=7 OR ATTR (
mx,my+(msh=1)-(msh=2))=7 THEN GO
 TO 280
 190 IF jump THEN LET jump=0: BE
EP .001,40: PRINT AT mx,my; INK
1; BRIGHT 1;s$(mx,my): LET mx=mx
+1: LET my=my+(msh=1 AND my<30)-
(msh=2 AND my>1): PRINT AT mx,my
; INK 6;h$(msh): GO TO 150
 200 PRINT AT mx,my; INK 6;h$(ms
h)
 210 IF INKEY$="p" AND my<30 THE
N IF s$(mx,my)<>"■" THEN PRINT A
T mx,my; INK 1; BRIGHT 1;s$(mx,m
y): LET my=my+1: LET msh=1: PRIN
T AT mx,my; INK 6;h$(msh)
 220 IF INKEY$="o" AND my>1 THEN
 IF s$(mx,my-1)<>"■" THEN PRINT
AT mx,my; INK 1; BRIGHT 1;s$(mx,
my): LET my=my-1: LET msh=2: PRI
NT AT mx,my; INK 6;h$(msh)
 230 IF INKEY$="q" THEN IF s$(mx
,my)="■" OR s$(mx,my)="日" THEN P
RINT AT mx,my; INK 1; BRIGHT 1;s
$(mx,my): LET mx=mx-1: LET msh=3
: PRINT AT mx,my; INK 6;h$(msh)
 240 IF INKEY$="a" THEN IF s$(mx
+1,my)="日" THEN PRINT AT mx,my;
INK 1; BRIGHT 1;s$(mx,my): LET m
x=mx+1: LET msh=4: PRINT AT mx,m
y; INK 6;h$(msh)
 250 IF INKEY$="m" AND NOT jump
THEN BEEP .004,48: LET jump=1: P
RINT AT mx,my; INK 1; BRIGHT 1;s
$(mx,my): LET mx=mx-1: LET my=my
+(msh=1 AND my<30)-(msh=2 AND my
>1): GO SUB 420: PRINT AT mx,my;
 INK 6;h$(msh)
 260 IF mx=1 THEN GO TO 350
 270 GO TO 150
 280 FOR a=40 TO -2 STEP -2: FOR
 b=a+3 TO a STEP -2: BEEP .01,a:
 NEXT b: NEXT a
 290 PRINT AT 9,11; FLASH 1;"GAM
E OVER"
 300 FOR a=40 TO 0 STEP -1: BEEP
 .01,a: NEXT a
 310 PRINT #0;AT 1,1;"     NOCH
EINMAL ? (J/N)   "
 320 IF INKEY$="j" THEN GO TO 90
 330 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZ
E USR 0
 340 GO TO 320
 350 PRINT AT mx,my; INK 6;"◖":
FOR a=0 TO 32 STEP 4: FOR b=a TO
 a+5: BEEP .005,b: NEXT b: NEXT
a
 360 PRINT AT 1,21;"  "
 370 IF my=13 THEN FOR a=14 TO 1
8: FOR b=1 TO 8: FOR c=b TO b+2
STEP 2: BEEP .01,c: NEXT c: NEXT
 b: PRINT AT 1,a-1;" ";AT 1,a; I
NK 6;"◖": NEXT a
 380 PRINT AT 0,18; INK 2; BRIGH
T 1; FLASH 1;"♥♥"
 390 BEEP .6,0: BEEP .5,5: BEEP
.2,5: BEEP .6,5: FOR a=1 TO 80:
NEXT a: BEEP .6,0: BEEP .5,7: BE
EP .2,4: BEEP .6,5
 400 PRINT AT 9,10; FLASH 1;"GLU
CKWUNSCH"
 410 GO TO 300
 420 IF ATTR (mx,my)<>4 THEN RET
URN
 430 GO TO 280
 440 CLS : PRINT "    L I T T L
E    P A C   2": PLOT 32,165: DRA
W 183,0
 450 PRINT '"RETTE PAC-GIRL VOM
DACHGESCHOSS"''"DES SPUKHAUSES,
WOHIN SIE VON"''"EINEM GEIST EN
TFÜHRT WURDE."''"VORSICHT: DER G
EIST ROLLT FÄSSER"''"NACH DIR. S
PRINGE ÜBER SIE, ABER"''"PASS AU
F, DASS DU NICHT AN EINE"''"DER
GIFTIGEN SPINNEN KOMMST, DIE"''"
ÜBERALL HERUNTERHÄNGEN."
 460 PRINT ''"      BITTE EINE TAS
TE DRÜCKEN";#0;"  COPYRIGHT 198
4 BY JUUSTRONIC  "
 470 IF NOT CODE INKEY$ THEN GO
TO 470
 480 BEEP .1,20: CLS : PRINT "
  L I T T L E    P A C   2": PLOT
 32,165: DRAW 183,0
 490 PRINT ''"DU KANNST LITTLE P
AC MIT DEN"''"FOLGENDEN TASTEN S
TEUERN:"''"■ NACH LINKS, ■ NACH
RECHTS,"''"■ NACH OBEN, ■ NACH U
NTEN."''"SPRINGEN KANNST DU MIT
■."
 500 PRINT '"GLEICH GEHT'S LOS.
VIEL GLÜCK!"''''"      BITTE EINE
 TASTE DRÜCKEN";#0;"  COPYRIGHT
 1984 BY JUUSTRONIC  "
 510 IF NOT CODE INKEY$ THEN GO
TO 510
 520 BEEP .1,20: RETURN
 530 RESTORE 540: FOR a=USR "a"
TO USR "t"+7: READ data: POKE a,
data: NEXT a: RETURN
 540 DATA 66,60,66,66,126,66,66,
0,66,60,66,66,66,66,60,0,36,66,6
6,66,66,66,60,0
 550 DATA 223,0,253,253,253,0,22
3,223,129,255,129,129,129,255,12
9,129,60,66,165,153,153,165,66,6
0
```



```
560 DATA 34,119,127,127,62,28,8
,0,60,126,248,240,240,248,126,60
,60,126,31,15,15,31,126,60
570 DATA 0,66,195,231,255,255,1
26,60,60,126,255,255,231,195,66,
0,60,102,248,240,240,248,126,60
580 DATA 0,0,174,168,236,168,17
4,0,0,0,153,149,153,144,209,0,3,
15,31,63,59,113,123,127
590 DATA 192,240,248,252,220,14
2,222,254,127,127,127,127,119,11
9,119,55,254,254,254,254,238,238
,238,236
600 DATA 16,16,16,16,16,16,16,1
6,56,84,254,186,170,170,170,40
610 DIM s$(22,31): FOR a=1 TO 2
1: READ s$(a): NEXT a
620 DATA "",""
630 DATA "
```



```
640 DIM m(92,2): FOR a=1 TO 92:
FOR b=1 TO 2: READ m(a,b): NEXT
b: NEXT a
650 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,
0,1,0,1,0,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,
-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
660 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0.0,
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,
1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,-1,0,-1,
0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1.0,
-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1
,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0,-1,0
,-1,0,-1,-15,4
670 LET z$=CHR$ 22+CHR$ 0+CHR$
0+""
680 RETURN

Das Programm wird aufgenommen
mit: SAVE "L. PAC II" LINE 10
```

Für alle Computer mit CP/M Betriebssystem

Alphatronic - Apple - Commodore 64 - IBM PC - Sharp

Das nachstehende Programm wurde, wie auch einige der Listings aus den letzten Ausgaben, auf den sprachlich größten gemeinsamen Nenner des BASIC-Wortschatzes gebracht.
Anders als bei anderen Computerspielen, in denen man eine Zahl oder einen Buchstaben erraten muß, werden Sie hier aufgefordert, sich ein Tier auszudenken. Der Computer versucht anschließend dieses zu erraten. Schafft er es jedoch nicht, wird er Sie bitten, eine Frage einzugeben, die die Unterschiede zwischen Ihrem und dem vom Computer vorgeschlagenen Tier herausstellt. Auf diesem Wege lernt der Computer neue Tiere und ihre wichtigsten Merkmale kennen.

```
010 PRINT TAB(19);"ANIMAL"
020 PRINT TAB(5);"EIN BASIC-PROGRAMM IM NOS-
    STANDARD"
030 PRINT: PRINT: PRINT
040 PRINT TAB(16);"TIERE RATEN"
050 PRINT TAB(5);"DENKE AN EIN TIER UND DER
    COMPUTER"
060 PRINT TAB(8);"WIRD VERSUCHEN, ES ZU
    ERRATEN"
070 PRINT : PRINT
080 DIM A$(200),J(100),N(100)
090 READ NO
100 FOR I=1 TO 3
110 READ A$(I) : READ J(I) : READ N(I)
120 NEXT I
130 PRINT : PRINT "LISTE ALLER TIERE =
    LIST<RET>"
140 INPUT "HAST DU DIR EIN TIER AUSGEDACHT ";A$
150 IF A$="LIST" THEN GOSUB 400 : GOTO 130
160 IF LEFT$(A$,1)<>"J" AND LEFT$(A$,1)<>"j"
    THEN 130
```

```
170 K=1
180 GOSUB 490 : REM STELLE FRAGEN
190 IF T=0 THEN GOTO 220
200 PRINT : PRINT "DAS WAR VIEL ZU LEICHT !!
    VERSUCHE ES NOCH EINMAL"
210 GOTO 130
220 REM EIN NEUES TIER MIT NEUEN EIGENSCHAFTEN
230 PRINT : PRINT
240 INPUT "GEBE DEN TIERNAMEN EIN ";V$
250 PRINT "BESCHREIBE DEN UNTERSCHIED
    ZWISCHEN "
260 PRINT V$;" UND ";MID$(A$(K),2);" IN
    FRAGEFORM !!!"
270 INPUT X$
280 PRINT "DIE ANTWORT FUER ";V$;" LAUTET
    (J/N)";
290 INPUT A$
300 IF A$="j" THEN A$="J"
310 IF A$="n" THEN A$="N"
320 IF A$<>"N" AND A$<>"J" THEN GOTO 280
330 NO=NO+1 : A$(NO)="/"+X$
```

```
340 IF A$="J" THEN J(NO)=NO+1 : N(NO)=K
350 IF A$="N" THEN J(NO)=K : N(NO)=NO+1
360 IF B$="J" THEN J(KO)=NO
370 IF B$="N" THEN N(KO)=NO
380 NO=NO+1 : A$(NO)="*"+V$
390 GOTO 130
400 X=0 : PRINT : PRINT
410 PRINT "ALLE TIERE, DIE ICH BEREITS
    KENNE:"
420 FOR I=1 TO NO
430 IF LEFT$(A$(I),1)="*" THEN X=X+1 :
    PRINT MID$(A$(I),2),
440 IF X=4 THEN X=0:PRINT
450 NEXT I
460 PRINT : PRINT : PRINT
470 RETURN
480 REM      STELLE FRAGE
490 K=1
500 IF LEFT$(A$(K),1)="/" THEN KO=K : GOTO 560
510 PRINT "IST ES EIN ";MID$(A$(K),2);"  ";
520 INPUT A$
530 IF A$="J" OR A$="j" THEN T=1 : RETURN
540 IF A$="N" OR A$="n" THEN T=0 : RETURN
550 GOTO 510
560 PRINT MID$(A$(K),2);"  ";
570 INPUT B$
580 IF B$="J" OR B$="j" THEN B$="J" : GOTO 620
590 IF B$="N" OR B$="n" THEN B$="N" : GOTO 640
600 GOTO 560
610 REM JA
620 IF J(K)>0 THEN K=J(K) : GOTO 500
630 GOTO 510
640 REM NEIN
650 IF N(K)>0 THEN K=N(K) : GOTO 500
660 GOTO 510
670 REM DATENFORMAT:
680 REM      FRAGE ODER TIERNAMEN,
690 REM  ZEILE BEI JA, ZEILE BEI NEIN
700 DATA 3
710 DATA /SCHWIMMT ES,2,3
720 DATA *FISCH,0,0
730 DATA *VOGEL,0,0
```

Computer-Rallye Teil I

Haben Sie unsere Serie „Einstieg in den Computer" aufmerksam gelesen? Kennen Sie sich mit Ihrem ganz persönlichen Computer aus? Dann sollten Sie zumindest einen Teil der folgenden Fragen beantworten können. So oder so ...

Prüfen Sie Ihr Computer-Wissen!
Mitmachen kann jeder! Zuerst lesen Sie die Fragen sorgfältig durch, dann schreiben Sie die Lösungsbuchstaben der jeweiligen Fragen auf einen Zettel. Sie zusammen ergeben das gesuchte Lösungswort des ersten Teils der Computer-Rallye. In den nächsten beiden **TeleMatch**-Ausgaben finden Sie dann Teil II und III unseres Gewinnspiels. Alle drei Lösungsworte zusammen ergeben den gesuchten Begriff.
Was und wie Sie gewinnen können, dazu mehr im nächsten **TeleMatch**. Und jetzt viel Glück und Spaß bei der Computer-Rallye!

1) Was ist ein Bit?
   e) Eine Taste vom Computer
   i) Die kleinste aussagefähige Einheit
   h) Ein Programmbefehl

2) Wieviel Bits hat ein Byte?
   a) 2
   n) 8
   s) 16

3) Wie nennt man die Schreibmarke auf dem Datensichtgerät?
   p) Cursor
   i) Quant
   r) Lichtpunkt

4) Was bedeutet die Abkürzung DOS?
   n) Data Of System
   u) Disk Operating System
   m) Digital On Search

5) Wieviel Byte hat ein Kilobyte?
   l) 1000 Byte
   c) 100 Byte
   t) 1024 Byte

6) Die Bezeichnung ROM steht für
   e) Read Only Memory
   a) Random Online Module
   k) Raster Of Memory

7) Welcher Befehl muß benutzt werden, um zu einer bestimmten Programmzeile zu verzweigen?
   a) Step
   i) Gosub
   r) Goto

8) Was ist ein PROM?
   r) Programmierbarer Speicherbaustein
   b) Befehl zum Drucken
   s) Programmierbare Rechenoperations Memory

9) Was ist ein EPROM?
   e) Erweiterter Programmier Speicher
   l) Befehl zum Löschen von Programmzeilen
   o) Ein löschbarer Speicherbaustein

10) Was bedeutet CPU?
   t) Aufruf eines Unterprogrammes
   r) Zentraler Arbeitsspeicher
   u) Abkürzung für Call Power Up

STRIP POKER

Von KARL-HEINZ KOCH
(Artworx/ für Atari und Apple)

In guten Poker-Lehrbüchern werden zahlreiche Varianten dieses Spiels aufgezeigt, wobei jedoch die reizendste fehlt: Strip Poker. Besonders in gemischter Runde beliebt weil Kleidungsstücke statt langweiliger Chips verspielt werden, ist dieses Spiel mehr für den Sommer oder die gut geheizte Stube zu empfehlen.

Pokern macht nur wirklich Spaß, wenn dabei etwas zu verlieren ist — Geld zum Beispiel. Da scheint der mittellose Computer nicht der beste Partner zu sein. Doch die Programmierer der Firma Artworx hatten die prickelnde Idee. Der Bildschirm präsentiert als Gespielin ein für Computergraphik ungewöhnlich scharfes Mädchen. Und das Playmate ziert sich nicht, ihre Wäsche ins Spiel zu bringen, wenn das Bare alle ist. Wer will da schon Spielverderber sein!

Die Bedienung ist problemlos. Diskette rein und schon rekelt sich Susi auf der Mattscheibe. Zögert der Kunde noch, das Spiel zu wagen, ist sie schnell bei der Hand, einen Vorgeschmack auf wartende Einblicke zu geben. Der Druck auf den Feuerknopf eröffnet das Spiel. Zwei Damen stehen zur Auswahl: Melissa und Susi, beide mit völlig verschiedenem Spielverhalten. Melissa spielt härter, blufft kühler und geht Risiken ein. Die Anleitung rühmt sie als professionell, doch der ausgebuffte Poker-Freak knöpft ihr schnell die Wäsche auf.

Susi dagegen spielt sich nicht so leicht frei. Sie bietet nur zaghaft. Kleine Gewinne wandern hin und her. Das Ringen ist zäh und wer bis zum Herzchen auf ihrem Slip vorgedrungen ist, hat es schon zu etwas gebracht, denn die prüde Susi ist mit einem Kleidungsstück mehr ausgestattet. Doch auf dem Monitor macht sie eine bessere Figur.

Unterhalb des Computer-Pin-ups legt das Programm die Karten für den Spieler aus. Mischgeräusche, das Aufblättern der Karten, sowie das Klingen der Münzen, sind so realistisch wie eben im richtigen Poker-Leben.

Der Kontostand der Kontrahenten wird rechts und links in einer Textzeile angezeigt, dazwischen erscheinen Anweisungen und zeitweise auch flotte Sprüche. Gespielt wird Draw-Poker, das heißt nach der ersten Runde können Karten getauscht werden, meist drei, hier sogar fünf, danach wird noch einmal geboten. Über den Joystick gibt der Spieler ein, ob er passen, halten oder bieten, bzw. erhöhen will. Mindesteinsatz ist 52, Höchsteinsatz 252. Der Computer verwaltet den Topf.

Ist das Blatt ausgereizt, deckt das Programm die Karten auf. Der Gewinn wird automatisch verrechnet und die neuen Kontostände angezeigt. Ist das Anfangskapital von 100 Dollar verspielt, gibt's für abgelegte Hose, Bluse oder Unterwäsche jeweils weitere 100 Dollar: Hat das Mädchen ein Kleidungsstück verloren, setzt sich die Diskette in Bewegung und speist zügig ein freies Foto ein.

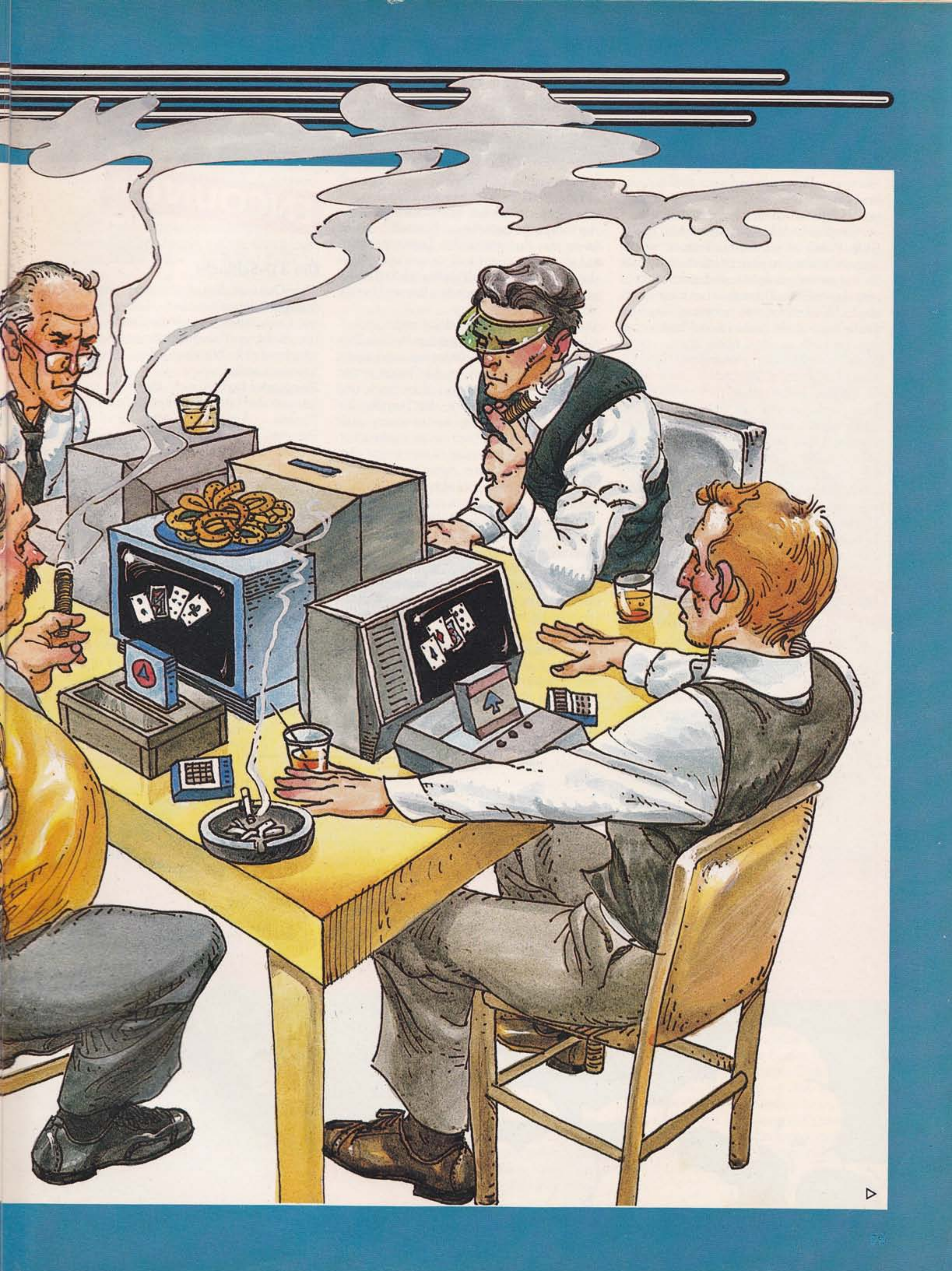
Wechseln Gewinn und Verlust an dieser Kleidergrenze mehrfach, werden die Nerven etwas strapaziert, weil sich die Dame jedes Mal umzieht. Hält man beim Ladevorgang den Feuerknopf gedrückt, kann man wenigstens die immer gleiche Melodie unterdrücken. Auch die unnötige Frage nach jeder Runde: „Shall we continue?" (Sollen wir weiterspielen?) beantwortet man am besten mit dem Druck auf den Feuerknopf, bevor sie überhaupt erscheint. Will man das Mädchen wechseln, muß das Programm neu geladen werden.

Außer Melissa und Susi werden auf weiteren Disketten neue Gespielinnen offeriert. Doch die Programmdiskette versteht hier keinen Spaß! Gibt man auf die Frage nach dem gewünschten Partner eine vier ein, erscheint die Anweisung: „Datendiskette einlegen und RETURN drücken". Beläßt man die Diskette im Laufwerk und drückt RETURN, verabschiedet sich Susi beleidigt für immer — die Programmdiskette ist teilweise zerstört. Andererseits sind die Mädchen sehr diskret. Wird das intime Spiel durch einen ungebetenen Gast gestört, so genügt ein Druck auf die START-Taste (beim Atari), um das kompromittierende Bild verschwinden zu lassen. Ein



Susie aus dem Dress zu zwingen, gelingt auch Poker-Anfängern, vorausgesetzt, das Blatt stimmt und man ist risikobereit





Computer-Unerfahrener wird sich mit der Erklärung „Programmfehler" zufrieden geben. Ist man wieder unter sich, erscheint die Gespielin auf Knopfdruck in alter Blöße. **Strip Poker** ist ein Computerspiel, wie es sein sollte: Die Graphik ist künstlerisch, der Sound realistisch echt und der Spielwitz ist trotz des spröden Themas kaum zu überbieten. Schließlich möchte jeder mal die junge Dame von „ihrer besten Seite" kennenlernen. Da heißt es üben, üben, üben — denn ohne Pokerfleiß kein Pin-up-Preis. Und bis man einmal zum süßen Ende vorgedrungen ist, hat man selbst sicher auch mehr als die Hose verloren. Hat die Poker-Mieze dem Anfänger alle Klamotten abgenommen, verabschiedet sie sich mit: „Das war's, was ich sehen wollte!" und das Spiel ist aus. Immerhin ist das Spiel so stark, daß der Hersteller in der Anleitung beteuern muß: Das Programm schummelt nicht!

Bezugsquelle: Ready
Innocentiastr. 31, 2000 Hamburg 13

BC.s QUEST FOR TIRES

(Sierra On-Line/Atari Computer)

Das ist es!

Wo fang' ich an bei der Beurteilung eines Spiels, dessen Fertigstellung ich seit Juni vergangenen Jahres (CES Chicago) entgegen gefiebert habe, und das meine Erwartungen so weit übertrifft? Am einfachsten wohl mit der eingangs getroffenen Feststellung: Das ist es, das Superspiel! Ein Zeichentrickfilm auf dem Computer war versprochen worden (siehe dazu auch **TeleMatch** 5/83) und ein Trickfilm ist es geworden. Johnny Hart hat Wort gehalten!

Die Sprechblase „Help! Help!" ragt zum Auftakt in den Bildschirm, was den Helden Thor mit seinem Steinrad-Tretmobil (und damit uns und den Joystick) in die Gänge bringt. Und dann geht die Jagd über Stock und Stein im wahrsten Sinne des Begriffes los! Springen über Steine, sich ducken unter Bäumen, Berg rauf, Berg runter, Felsbrocken ausweichen, Abgründe überqueren, über Schildkröten springen, dabei Schlägen und comic-haften Bemerkungen entgehen, um schließlich in die Dinosaurierhöhle einzudringen und die Steinzeit-Herzensdame namens Cute Chick befreien. „Das ist es!", kann ich nur wiederholen. Ein Action-Computerspielspaß, wie ich ihn mir in mindestens hundert weiteren Versionen wünsche. Denn: Genau das, was die Illustration auf dieser Seite zeigt, sehen Sie auf dem Schirm, voll animiert!

Sie dürfen sicher sein, daß ich nach Durchspielen von über tausend Spielen vorsichtig mit Urteilen geworden bin. Wirklich begeistert und überzeugt wurde ich von **Quest For Tires**. Mehr ist dazu nicht zu sagen.

ENCOUNTER

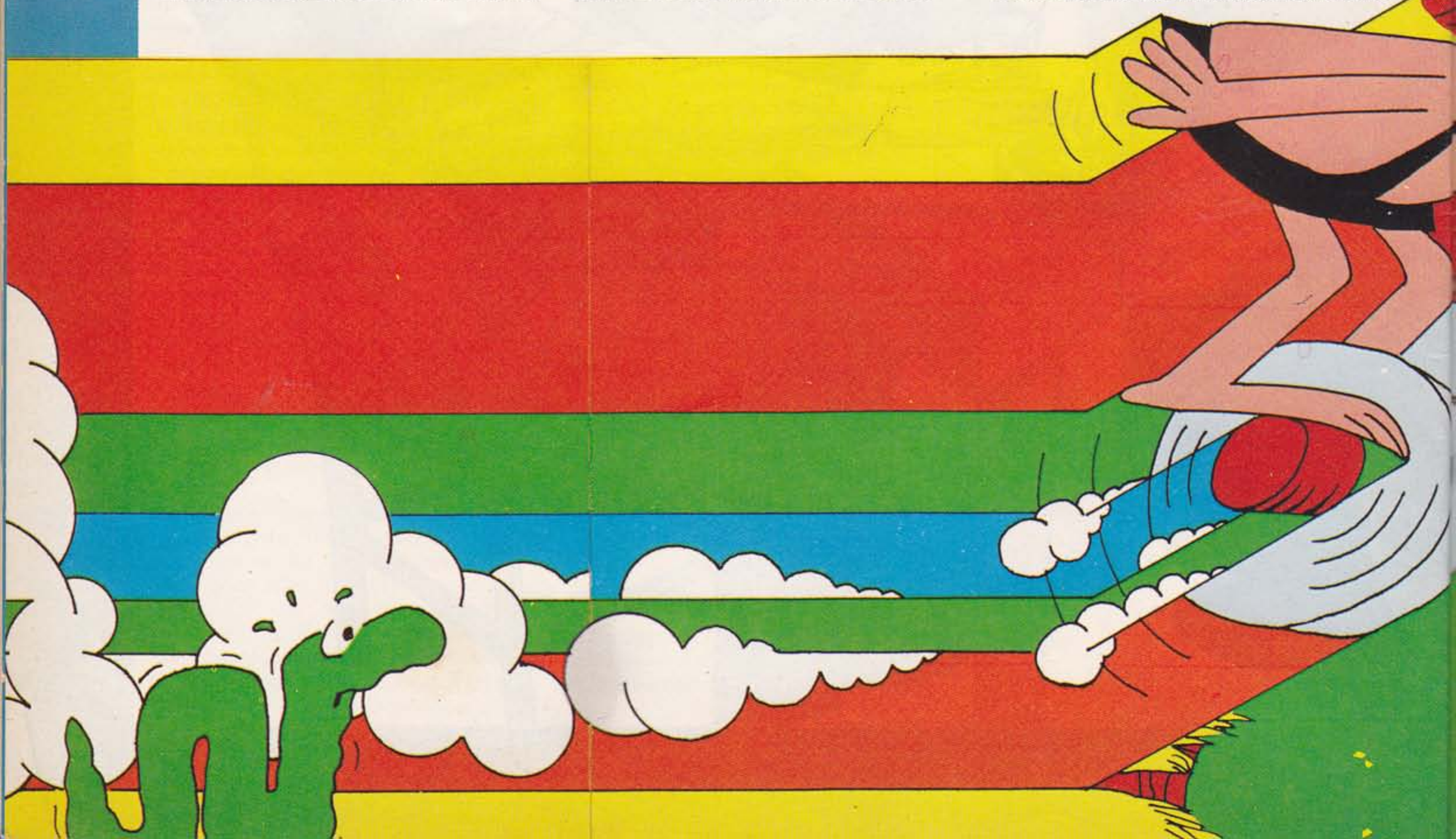
(Synapse / für alle Atari Computer)

Die 3 D-Schlacht

Way Out (von Sirius) war eines der ersten quasi-dreidimensionalen Labyrinthspiele auf Computern. Man hatte das Gefühl, in den Bildschirm hineinzukriechen, während gleichzeitig die Wände auf den Spieler zuzukommen schienen.

Encounter bedient sich dieses Effekts und garniert die Handlung mit einer Schlacht um Punkte. — Auf einem wieder einmal fernen Planeten kommt es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung, die der Spieler in seinem bodengebundenen Raum-Kriegsschiff erfolgreich zu überstehen versucht. Er fährt — oder fliegt sehr niedrig — mit hoher Geschwindigkeit an Masten vorbei, die skislalomartig den Boden bedecken, die man aber nur umfahren, nicht abschießen kann. Sie bieten zugleich eine Versteckmöglichkeit, wenn die feindlichen Raumschiffe auf dem Radarschirm angekündigt werden und dann auch tatsächlich erscheinen.

Der Blick durch die Windschutzscheibe vermittelt dem Spieler das Gefühl, tatsächlich in seinem Schiff zu sitzen. Das, was grafisch gezeigt wird, wirkt plastisch, zum Anfassen nahe. Das Armaturenbrett gibt wertvolle Hilfestellung. So zeigt es an, ob sich Raumschiffe



nähern und ob eines einen Schuß abgegeben hat.
Mit zunehmendem Spielverlauf wird es immer schwieriger, bei *Encounter* am Leben zu bleiben. Das Spiel wirkt wie ein dreidimensionales **Battle Zone** oder **Robot Tank**, ist dadurch zweifellos reizvoller, zumal man realer anmutende Verhaltensweisen simulieren kann. Dennoch bleibt es beim relativ einfachen Treffen oder Getroffenwerden, ohne daß überraschende Gags Abwechslung ins Spiel bringen. Diese Eintönigkeit wird durch grafisch nicht voll befriedigende Symbole verstärkt. *Helge Andersen*



(Synapse/für Atari Computer)

Es war einmal . . .

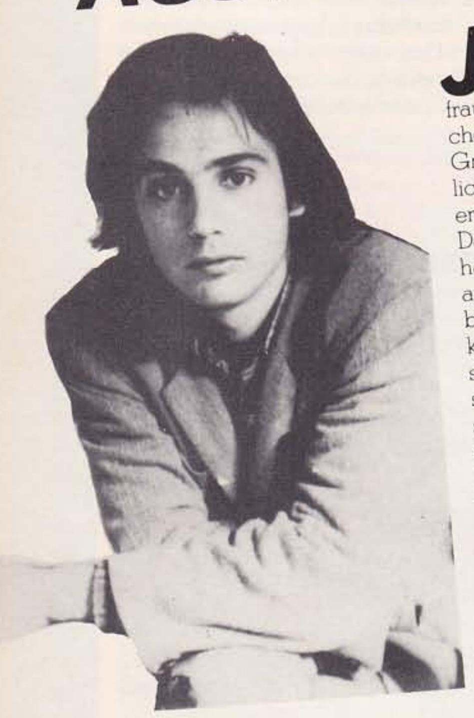
. . . so beginnen viele Märchen. Und geradezu märchenhaft ist auch dieses Spiel! Es war also einmal ein Land, in welchem alles das, was mit schönem blauen Himmel zusammenhing, die Bewohner glücklich stimmte. Das Schönste jedoch für sie war ihr Lieder und zum Spielen veranlaßte. Eines Nachts, während die Bewohner schliefen, stahl irgendwer die Farben des Regenbogens. Die Trauer und das Entsetzen beim morgendlichen Erwachen kann man sich vorstellen. Der große Zauberer aber gab die Hoffnung nicht auf, das von den Gesichtern der Kinder verschwundene Lächeln wieder zurückzaubern zu können.
In alten Schriften hatte er von der Wirkung magischer musikalischer Schuhe gelesen. Er informierte den König darüber, daß man die Farben des Regenbogens vielleicht wieder zurückgewinnen könne. Der rief seinen Getreuen, Cedrick, und beauftragte ihn, zu retten, was zu retten war. Cedrick zog die Zauberschuhe an und jeder Schritt wurde von Musik und Farbe begleitet. So gelangte er zum grauen Regenbogen, schwang sich hinauf und begann sein Rettungswerk.
Soviel zur märchenhaften Hintergrundgeschichte. Hier setzt **Rainbow Walker** (eigentlich: der Wanderer auf dem Regenbogen) ein. Ein „Q*bärtiges" neues Spiel, das mich begeistert. Wie angedeutet: Die Grundähnlichkeit zu Parkers **Q*Bert** ist nicht zu leugnen. Aber es ist ein eigenständiges Spiel herrlicher Regenbogen voller leuchtender Farben, der sie ständig zum Singen heiterer entstanden, das sogar *Q*Bert* an Atmosphäre übertrifft. Ganz zu schweigen von der besseren, abwechslungsreicheren Grafik, dem größeren Variationsreichtum.
Der Spieler dirgiert Cedrick auf dem Regenbogen hin und her und läßt ihn unentwegt auf Regenbogen-Felder hüpfen, die sofort eine von vielen Farben annehmen. Nähert sich Cedrick dem unteren Bildschirmrand oder läuft er nach Norden, nach oben, so „rollt" der Regenbogen. Aus 16 derartigen „Reihen" ist er zusammengesetzt. Cedricks Ziel ist es natürlich, die Farbenpracht wieder komplett herzustellen. Daß dies nicht so einfach ist, liegt in der Natur von Computerspielen.
Es gibt viele Hindernisse, mit denen man sich auseinandersetzen muß. Da machen einem a) verschiedene Kreaturen das Leben schwer. Einige „färben" bunte Felder wieder grau, andere versuchen, sich Cedrick zu schnappen und ihn vom Regenbogen hinunterzustoßen. Wieder andere bauen Fallgruben, um Cedrick dort hineinzulocken. Dazu kommen b) besonders gekennzeichnete Felder, genauer: Löcher, die unbedingt zu vermeiden sind.
Cedrick kann sich der Gefahren erwehren, ohne ständig auf der Flucht nach vorn zu sein. Sind alle Felder ausgemalt, ist eine der 20 Runden beendet. Eine Bonusrunde schließt an. Drei Felder bewegen sich zunehmend schneller über den Bildschirm, und Cedrick muß sich mit und auf ihnen bewegen, ohne hinunterzufallen. Je länger er verweilen kann, desto besser — und desto höher die Punktzahl, symbolisiert durch in einen Topf purzelnde Geldstücke. Ersatz-Cedricks für alle Fälle werden nachgereicht.
Rainbow Walker bietet ungemein ansprechende Unterhaltung, grafischer wie inhaltlicher Art. Und vielleicht kann der eine oder andere Spieler ja die drohende Ankündigung der Spielanleitung überprüfen, in der es heißt, daß man nach dem Absolvieren der 20. Runde damit rechnen muß, den kritischen Punkt des Computer Chips erreicht zu haben, der zu kochen beginne. Wolken dicken, schwarzen Rauches, so der Text, gelangten aus den Ventilationsschlitzen des Rechners ins Freie. „Leider können wir Ihnen nicht sagen, was wirklich passiert . . .", ermutigt der Anleitungstext.
Ich muß gestehen, ich möchte auf meinem Computer noch weitere Spiele kennenlernen und nicht willkommenes Opfer für den Regenbogen-Dieb sein, so daß ich auch nichts Detaillierteres mitteilen kann. (Oder sollte ich einfach zugeben, daß bislang für mich infolge rascheren Endes noch nicht die Gefahr bestand, für Rauchentwicklung im Wohnzimmer zu sorgen . . . ?).
Helge Andersen

Die Testergebnisse auf einen Blick

QUEST FOR TIRES						
Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	①	2	3	4	5	6
Action	①	2	3	4	5	6
Spielwitz	①	2	3	4	5	6
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6
ENCOUNTER						
Grafik	1	2	③	4	5	6
Sound	1	2	③	4	5	6
Action	1	2	③	4	5	6
Spielwitz	1	2	③	4	5	6
Motivation	1	2	③	4	5	6
Urteil:	1	2	③	4	5	6
RAINBOW WALKER						
Grafik	①	2	3	4	5	6
Sound	①	2	3	4	5	6
Action	1	②	3	4	5	6
Spielwitz	①	2	3	4	5	6
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6



MAGISCHE MUSIK AUS MAGNETISCHEN FELDERN



Schon seit drei Generationen sind die Mitglieder seiner Familie Musiker. Seine erste Gitarre bekam er mit fünf Jahren. Von seiner ersten LP verkaufte er sechs Millionen Stück: Jean-Michel-Jarre. Das Portrait des erfolgreichen Musikers schrieb ALFRED GÖRGENS

Jean-Michel Jarre wurde am 24. August 1948 in Lyon geboren. Astrologen würden sagen, er sei eine „Jungfrau". Und von Menschen dieses Sternzeichens sagt man, sie seien befähigt, über die Grenzen aller Konventionen hinaus, gründlich und systematisch neue Horizonte zu erforschen.

Daß seine Sterne offenbar günstig standen, hat Jean-Michel bei seinem ersten Zupfen auf der Gitarre wohl noch nicht geahnt. Aber bereits mit fünfzehn begann sich sein musikalischer Werdegang abzuzeichnen. Er absolvierte die Musikhochschule in Paris und spielte in kleinen Popgruppen die Hits der sechziger Jahre nach. Eine Konkurrenz für die Beatles und Rolling Stones war er natürlich nicht.

Während seines Studiums erkannte Jarre, daß er mehr wollte, als im musikalischen Trott seiner Zeit mitzulaufen. Er schloß sich der „Group of Musical Research" (Gruppe zur Erforschung der Musik) an. Zu diesem Schritt ermunterte ihn auch sein Freund Pierre Schaeferr, der damals „in ernster elektronischer Musik machte".

Jarre ist begeistert

Die neue Drift in die musiktheoretische Tiefe war für Jarre ein Höhenflug. In einem Brief über die Arbeit der „Group" schrieb er: „Zum ersten Mal wird Musik nicht nur in Begriffen von Noten, sondern auch in Begriffen von Klängen gedacht. Musik hat aufgehört, Kunst zu sein; sie ist zur Wissenschaft geworden." Wißbegierig sog Jarre musikalisches Trokkenfutter wie „kybernetische Musikanalysen" in sich ein.

Schließlich verfaßte er eine eigene wissenschaftliche Arbeit über afrikanische, amazonische und ozeanische Musik. Dieser Griff nach den menschlichen Urklängen brachte ihm ein positives Verhängnis. Er erkannte: „Diese Völker haben schon immer das gewußt, wonach wir mit Hilfe von mathematischen Symbolen suchen. Wir haben die Emotionen verbannt und die Kreativität vertrieben." Diese Einsicht vertrieb ihn selbst aus der „Group". Von nun an forschte er nur noch nach einem: nach seiner eigenen Musik. Er wollte es sich zur Pflicht machen, über das Medium Musik mit Menschen zu kommunizieren. „Die traditionellen Wege (Komposition, Instrumente) haben keinen Bezug mehr zum modernen Lebensgefühl." Um die Öffentlichkeit zu erreichen, wollte er sich des Instrumentariums von heute bedienen, der Elektronik.

Doch das hatten andere vor ihm auch schon versucht (z. B. Stockhausen mit seinem eigenwilligen Stück „Kontakte"). Das Resultat

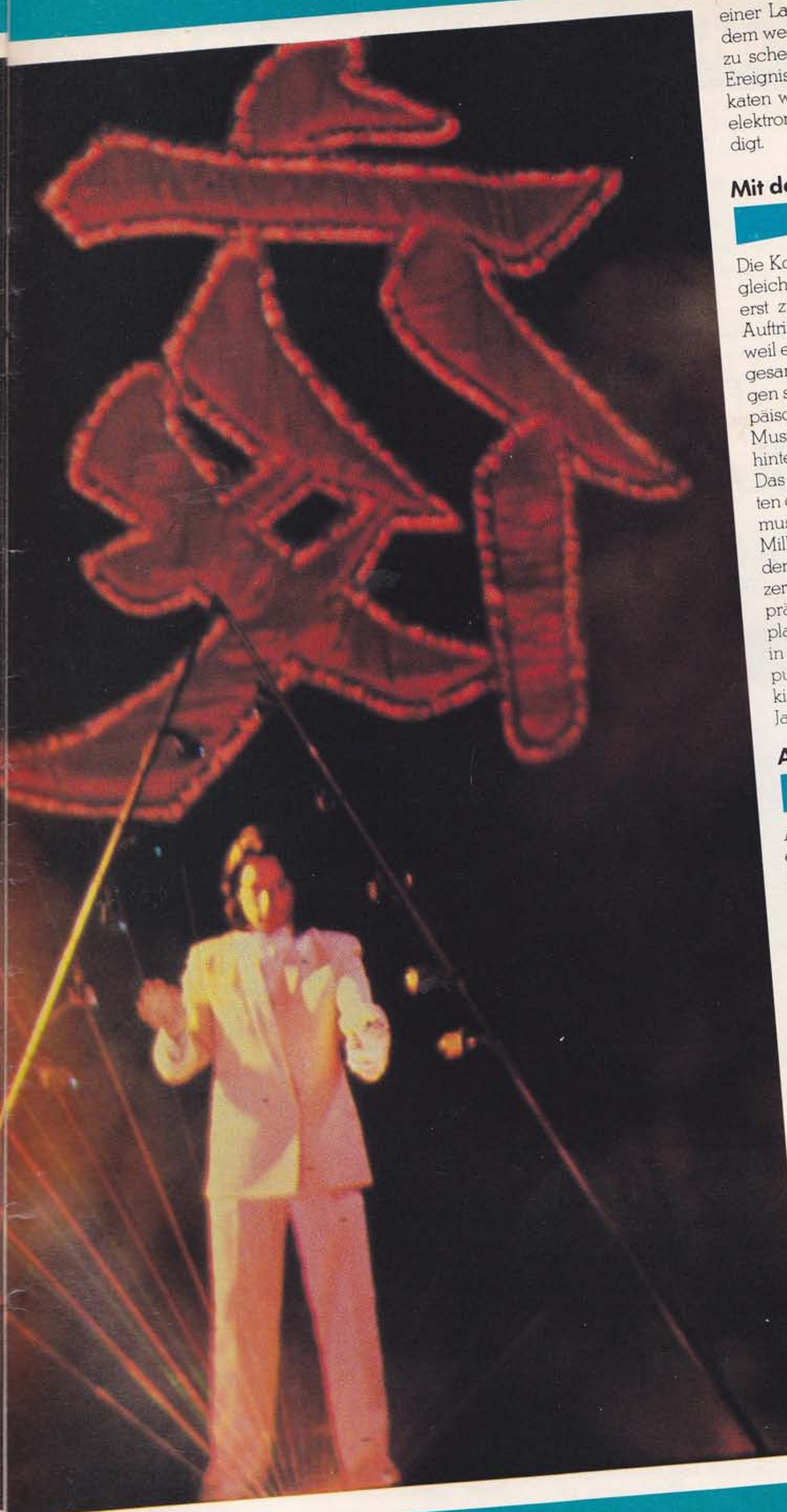
Musik für Eingeweihte

war intellektuelle Musik, die allenfalls von „Eingeweihten" verstanden werden konnte. Jarre erkannte diesen Mißstand und trat die Flucht nach vorn an. 1971 konzertierte er mit elektronischen Instrumenten in der Pariser Oper. Mit 23 Jahren war er der jüngste Komponist, der je die geheiligten Hallen der klassischen Musik betreten hatte. Der Auftritt war ein Erfolg. Seine Musik wurde akzeptiert. Aber Jarre wollte Millionen erreichen und sich nicht durch ein Auditorium beschränken lassen, in das nur wenige Auserwählte Zugang fanden. Er wandte sich dem Showbusiness zu. Fünf Jahre beharrlicher Arbeit folgten, in denen er Musik für Filme, Kaufhäuser und Flughäfen schrieb, für Popgruppen textete und komponierte.

Dann kam das denkwürdige Jahr 1976: OXYGENE, sein erstes Album erschien. Die fesselnden und schönen Melodien brachten weltweit den Verkaufserfolg von sechs Millionen Platten. Drei Jahre später, 1979, schloß Jarre mit EQUINOXE an seinen Erfolg an. Wieder sechs Millionen verkaufte LPs. Noch im gleichen Jahr inszenierte er auf dem Place de la Concorde eine spektakuläre Show aus Oxygene und Equinoxe. Sie brachte ihm eine Million Life-Zuschauer und hundert Millionen Fernsehzuschauer. Denn das musikalische Super-Ereignis wurde via Satellit von Europa nach Japan direkt übertragen.

Erfolg im Sauseschritt

Mit MAGNETIC FIELDS erschien 1981 das dritte Album. Die Plattenfirma proklamierte: „Eine Landschaft aus Klängen und universellen Sensationen wird vor uns ausgebreitet." Tatsächlich hat Jean-Michel Jarre seinen Stil gefunden — und sich damit der Gefahr ausgeliefert, in der Langeweile einer einmal gefundenen Konzeption unterzugehen. Magnetic Fields brachte nicht die versprochenen Sensationen, sondern nicht mehr als technisch perfekte, aber auch wohlklingende Melodien. Der kommerzielle Rummel hatte offenbar an der Kreativität geknabbert. Jarre spürte das und öffnete sich einen neuen Horizont: Mit zwölf Tonnen Elektronik, 40 Keyboards, 35 Verstärkern, 120 Lautsprechern, elektronischen Schlagzeugen und



einer Laserharfe reiste er nach China, um dem west-kulturhungrigen Volk ein Konzert zu schenken. Die Chinesen wußten dieses Ereignis zu würdigen. Auf den Konzertplakaten wurde Jarre mit dem „Erwachen der elektronischen Musik in China" angekündigt.

Mit der Laserharfe in China

Die Konzerte waren für Publikum und Jarre gleichermaßen ein Abenteuer. So konnte erst zwei Stunden vor Beginn des ersten Auftritts ein Soundcheck gemacht werden, weil ein Stück Zwischenkabel fehlte, das die gesamten Gerätschaften mit Strom versorgen sollte. Wie kauft man in China ein europäisches Spezialkabel? „Das Ganze war ein Musikantenalptraum", erinnerte sich Jarre hinterher.

Das Publikum hatte von den Schwierigkeiten gar nichts mitbekommen. Es war von der musikalischen Leistung begeistert. Fünfzig Millionen Fernsehzuschauer und fünfhundert Millionen Radiohörer wohnten den Konzerten in Shanghai und Peking bei. Jarre präsentierte Titel aus seinen drei Langspielplatten. Dazu einige neue Stücke wie „Night in Shanghai" und „Laser Harp". Den Höhepunkt bildete ein Zusammenspiel des „Peking Symphony Orchestra" mit Jean-Michel Jarre.

Ausgespielt?

Ausschnitte aus den Konzerten sind auf einer Doppel-LP festgehalten, die 1982 erschien: THE CONCERTS IN CHINA.

Nach dieser fernöstlichen Reise wurde es ruhig um Jarre. Um seine Eindrücke zu verarbeiten, zog er sich in die Nähe von Paris zurück, wo er in einem kleinen Dorf lebt, zusammen mit seiner Frau, der bekannten Schauspielerin Charlotte Rampling.

1983 erschien eine weitere LP. Doch ZWISCHEN ZEIT UND RAUM ist eine Zusamenstellung aller bisher erschienenen Platten und bietet damit nichts Neues. Ist dies die Ruhe vor dem Sturm oder das Ende der „Zukunftsmusik des Menschen"? Vielleicht sind alle Befürchtungen umsonst. Aus den berühmten gut unterrichteten Kreisen hört man, daß in England eine neue Platte von Jean-Michel für den europäischen Markt in Vorbereitung ist.

Discographie

1976 Oxygene
1979 Equinoxe
1981 Magnetic Fields
1982 The Concerts in China (Doppel-LP)
1983 Zwischen Zeit und Raum (Koppelung)
Alle bei POLYDOR

Wer sagt, der Mond sei unbewohnt?

von HARDY HESSENIUS

COIN-OP CLASSROOM

Lange genug hat es ja gedauert: Trainingslager, Eignungstests, Untersuchungen, Sport, dabei speziell Krafttraining und ungezählte Stunden im Simulator. Nun ist es endlich soweit! Die Benachrichtigung des Raumfahrtministeriums flatterte auf den Frühstückstisch. Kurz und bündig, wie es die Kameraden so an sich haben, lese ich da: „start mission moon patrol um 18.30 uhr — stop — eintreffen fähre 17.00 uhr — stop — kennwort: joystick".

Schön und gut, aber die Geschichte erscheint mir doch mal wieder sehr ominös. Sicher haben die Gildemeister unbemerkt daran „gedreht", denn, warum zum Kuckuck, wird ein normaler Mensch so mir nichts dir nichts auf den Mond, zumal in so wichtiger Mission geschickt. Aber, bitte ... lassen wir uns überraschen!

Die Reise zum Erdtrabanten verläuft nicht sonderlich aufregend. Die übliche Andockerei, das Umsteigen ins Moon Shuttle. Man kennt das ja. Als ich dann vor dem Fahrzeug stehe, kann ich mir ein Grinsen nicht verkneifen. Das soll tatsächlich ein Patrouillenfahrzeug sein? Eine merkwürdige Kiste! Daß die ihre Vorteile hat und voller Überraschungen steckt, merke ich, nachdem ich mich mit der Steuerung vertraut gemacht habe. Neben der Möglichkeit, nach vorn und oben schießen zu können, verfügt das autoähnliche Fahrzeug über die wundersame Fähigkeit zu springen. Das stimmt mich zwar zunächst nachdenklich, findet aber schon nach zehn Metern Fahrt eine durchaus logische Erklärung: Da nämlich tauchen Krater auf, die übersprungen werden müssen. Hmmm, macht nach einer Weile richtig Spaß, so auf dem Mond rumzukurven.



Sorgfalt, das merke ich, ist dennoch angebracht, denn wenn das Gefährt verloren geht, treibe ich unnötig den Schuldenberg des Raumfahrtministeriums in die Höhe. Und das ist ja mit mein Geld.

Augenblick mal! Was meldet der Radarschirm? „Angriff von oben!" Ich hab' doch gewußt, daß die Sache einen Haken hat, von wegen normale Patrouillenfahrt. Und schon geht's los: Es hagelt Explosivmaterial. Aber nicht mit mir, Freunde, wer immer ihr auch sein mögt! Der Laser zischt, UFO erwischt. Das hätten wir geschafft. He! Zu früh gefreut. Diese Bombenwerferei kann einen wirklich nerven. Vor allem: Diese neuen Dinger reißen den Boden noch weiter auf, vom überall herumliegenden Mondgestein einmal ganz abgesehen. Es ist ganz schön haarig hier!

Sei's drum, ich bin ja kein Anfänger, und habe mir schon die ersten Sporen verdient. Diese Gildemeister werden sich wundern, wenn ich ... Warum freue ich mich eigentlich immer zu früh? Das sind doch Minen! Minen, Minen und nichts als diese. Also: Gas weg, nicht zu früh springen, damit's keinen Zusammenstoß mit den dekorativ blinkenden Dingern gibt. Langsam hört der Spaß aber auf. Gerade denk' ich noch, das sei's gewesen, da kommen die UFOs wieder. Ich geb' den grünen oder wie auch immer gefärbten Knilchen Zunder. Und dann bergauf!

Was kommt denn da bergrunter? Steine in allen Größen kollern auf mich zu. Da vergeht einem ja Hören und Sehen! Laser aktiviert und Dauerfeuer. Das geht ins Handgelenk, ist aber auch zu schaffen. Danach fahre ich folgerichtig bergab. Und wer ist da zur Stelle? Na, erraten Sie's? Natürlich, die UFOs sind wieder auf Achse. Wobei die Frage zu stellen wäre, ob die nichts anderes zu tun haben, als ständig einen harmlosen Patrouillenfahrer unter Beschuß zu nehmen.

Ich hab' mir die Geschichte ja selber eingebrockt. Offensichtlich bin ich vom Regen in die Traufe gekommen, denn jetzt geht's in die Vollen. Aus dem berühmten Nichts tauchen Panzer auf, die sich zwar nicht bewegen, aber meinem teuren Gefährt den Weg versperren und gemeinerweise schießen. Clou bei der Sache ist, daß, wie ich rasch herausfinde, die Geschosse getroffen werden müssen, bevor ich die Panzer erreicht habe. Falls - BUMM! - es bis dahin nicht zu spät ist.

Erwähnte ich eigentlich schon, daß ich inzwischen in ein neues Fahrzeug gestiegen bin? Natürlich nicht freiwillig, aber so geht das eben. Wieso löst der Panzer da vorn sich denn nicht auf? Noch mal draufgehalten. Aha, das sind anscheinend Typen, die man mehrmals treffen muß. Auch gut. Man lernt eben nicht aus. Langsam habe ich diese Art von Mondpatrouille aber satt. Ich will nach Hause! Ehrlich!

Was hör' ich da? Irgendwer spielt mir eine Siegesmelodie. So jedenfalls klingt das. Wirklich, über mangelnden Einfallsreichtum der Gildemeister kann man sich nicht beklagen. Musik auf dem Mond. Das wird bedeuten, daß ich meine Mission erfolgreich beendet habe und ... nein, neues Spiel, neue Angreifer. Schluß, Leute. Ende der Fahnenstange! Ich laß dieses Hüpf- und Springgefährt stehen, wo es ist und renne, so schnell ich kann, zum Moon Shuttle-Bahnhof. Glücklicherweise steht da gerade ein startklares Shuttle mit dröhnendem Triebwerk. Leicht außer Atem schwing ich mich hinein, verriegle die Tür und sinke mit einem Seufzer in meinen Sessel. Als ich kurz nach dem Start einen Blick aus dem Fenster werfe, was sehen da meine überreizten Augen? — Nichts wie weg! Für die nächsten Tage habe ich dringend Urlaub vom Abenteuer nötig . . .

KLEINANZEIGEN

Verkaufe Atari VCS mit Cassetten Indy 500, Asteroids, Outlaws, Haunted House, Space Invaders komplett DM 500,- (NP DM 900,-). R. Brötzel, Fellbacherstr. 127, 7000 Stuttgart 60, Tel. 0711/333791.

Colecovision (3Monate alt) mit 3 Cassetten zu verkaufen (Donkey Kong, Zaxxon, Venture) für nur DM 600,-. Gerhard Rademacher, Berlinerstr. 25, 6553 Sobernheim, Tel. 06751/3927.

Supergünstig! Mattel Telespiel mit Cass. Space Armada, Star Strike, Space Battle, Frog Bog, Auto Racing, Space Hawk, Sub Hunt(wenig gespielt) für DM 400,-. A. Sitter, Lerchenweg 19, 7202 Mühlheim/Do.

ATARI 600/800 XL
Software zu absoluten Dumpingpreisen, Gratisliste M2 anfordern, Hennig Elektronik
Friedhofstr. 33, 8420 Kelheim
Tel. 09441/4522

Colecovision-Fans aufgepasst!!! Turbo komplett mit Lenkrad für nur DM 195,-. Neupreis DM 290,-. 1a Qualität sogar mit Garantie, fast nicht gebraucht. Rainer Jaeck, Tel. 05121/53194.

Verkaufe Atari 2600 + 8 Cassetten: Asteroids, Missile Command, Pac-Man, Phoenix u.a. DM 800,-, NP.DM 1.400,-. Rüdiger Gutfreund, Dünther Str. 7, 1000 Berlin 41, Tel. 030/7917681.

Verkaufe CBS ColecoVision!! Topzustand 6 Mon. jung mit Donkey Kong, Zaxxon, Carnival für DM 550,-. Markus Peinze, Ostlandstr. 56. Antw. umgehend! Tel. 07173/8171.

Stop! Verkaufe Jungle Hunt, Frogger, Defender, RS Tennis für je DM 70,-!! Superangebot: Yars + Air-S-B + Asteroids + Haunted H. für DM 100,-! Berzerk DM 50,-, Tel. 07741/55 56.

ATARI 600-XL + Donkey-Kong + Pole Position + Centipede + Jungle Hunt + Q*Bert + Joystick für DM 975,- bei Ludger Wöste, Aug.-Wibbelt Str. 10, 4670 Lünen, Tel. 02306/5 18 36.

Verkaufe CBS ColecoVision mit Donkey Kong + Zaxxon, Topzustand für DM 520,-, Stefan Glas, Weinstr. 194, 6730 Neustadt 19, Tel 06321/8 82 94.

Interton Verkaufe meine Cassetten (30 Stück). Jede Cassette nur DM 50,-, Console nur DM 100,-, Detlef Göbel, Bismarckstr. 7, 5800 Hagen 1, Tel. 02331/33 54 83.

SPIELEZIRKEL, 'ein halbes Jahr Spielspaß. Jeden Monat zwei für ATARI oder INTELLIVISION passende Kassetten leihen und 4 Wochen spielen für DM 39,- plus Porto. Programm für 80 Pf. Briefmarke vom SPIELEZIRKEL, Belfortstr. 5, 8000 München 80

Stop · Atari · Ausverkauf · Stop DM 70,-: Space Invader, Missile Command. DM 60,-: Defender, Video Pinball (o.Anl.), Soccer (o.Anl.), Dodge'em, Black Jack (m.Regler). DM 50,-: Maze Craze, Bowling. DM 40,-: Outlaw, Golf, Air-Sea Battle, Slot Racer, Cosmic Town. DM 30,-: Space War, Street Racer (o.Reg.), Indy 500 (+ 1 Regler). Alles VCS. Samstags ab 9.00 h. Tel. 0221/799176.

Verkaufe Atari VCS mit 7 Top-Cass., wie Popeye, alles 3 Mon. alt für zusammen DM 700,-, in Orig.-Verpackg., Angebote an Tel. 09181/9445, nur Nachmittag.

Schluchz! Verk. Cass. f. Atari VCS. Alle brandneu (Pole Position, Vanguard, Smurf) zu je DM 80,-!! Marc Bartel, Brutkampsweg 20, 2243 Albersdorf, Tel. 04835/87 85, Schnell zugreifen!!!!

Verkaufe Atari 400-800 Software. Sehr billig wegen Systemwechsel (DM 60-80), Tel. 0221/62 75 36 (Kuster), Burkard Kentenich, Fixheiderweg 6, 5000 Köln 80.

CBS-ColecoVision, 2 Monate Garantie mit Zaxxon, Lady Bug, Looping und Space Fury gegen Höchstgebot zu verkaufen. Ab 19.00 Uhr, Tel. 0271/35 16 73.

Verkaufe zu Bombenpreisen Artikel folgender u.a. Bereiche: Mickey Maus, Schach, Sport, Spiele (Monopoly u.a.), Bücher für 8 bis 15 J., Bruce Lee, Astronomie, Science-fiction, Computer etc., Liste gegen DM 2,-: Th. Bauer, Wassergraben 3, 8399 Kirchham.

Atari-Computer Module zu verk. o. tauschen. Alle in Originalverp.: Caverns of Mars, Donkey Kong, Popeye, Pac Man, Pit Stop. Tausche auch weitere Software. Frank Hoffmann, Tel. 04488/4455.

Verkaufe Atari VCS, 8 Mon. alt, mit 7 Cassetten: Smurf, Carnival (4 Mon. Garantie), Space Inv., Adventure, Soccer, Dodge'em, Golf für nur noch DM 400,-! ! Michael Anton, 8000 München 21, Tel. 089/70 76 47.

Verkaufe CBS ColecoVision Telespiel + Cass. Donkey Kong + Quest of Tires, Festpreis DM 420,-, Verk. G 7000 Cass.: Nr. 4, 32 à DM 25,-, Nr. 38, 39 à DM 40,-, Tel. 02347/35 08.

Umsonst habe ich leider nichts. Aber superbillige Atari VCS Cassetten zu verkaufen wie Missile Command DM 40,-, Vanguard DM 90,- und weitere Superspiele. Alle 6 für DM 320,-, Tel. 08638/21 68.

Verk. Atari VCS + 16 Cassetten (z.B. Phoenix. Moon Patrol, Q*Bert, Super Cobra, Popeye, Vanguard) Alles zusammen nur DM 800,-. Falls Interesse Tel. 0211/31 78 56, Mo-Fr. von 18.00 bis 19.00 Uhr.

Verk. Atari VCS + Cass: Jungle Hunt, Pitfall!, Phoenix, Pac-Man, Asteroids, Video Pinball, Trick Shot + Imagic Telebox für DM 790,-, Mathias Drees, Dreibrückenstr. 13, 441 Warendorf, Tel. 02581/2612.

Verk. CBS Coleco, 3 Monate alt mit Verp. + Zaxxon + Looping + Q*Bert + Donkey Kong + Carnival für DM 720,-, Manuel Stemmer, Sommerweg 4, 3501 Edermünde 1, Tel. 05603/4150.

Verk. für CBS Cass. Gorf DM 70,-, Cosmic-Avenger DM 80,-, Looping DM 70,-, Donkey Kong DM 30,-, Wing War DM 100,-, Fathom DM 90,-, G. Großhennig, 33 Braunschweig, Elsterstr. 2, per Nachnahme.

Tausche (Neupreis DM 950,-) CBS-ColecoVision mit Cass. Donkey Kong, Cosm. Aveng., Turbo und Cockpit (Verkauf auch für DM 550,-) gegen Computer. Zahle ggf. Ausgleichspreis, Tel. 0951/7 59 61.

Verkaufe Atari-Cassetten: Tennis DM 55,-, Combat DM 60,-, Pele-Soccer DM 50,-, Gorf DM 40,-, Galactis DM 35,-; zusammen Superpreis DM 240,-, Michael Fischer, Tel. 02327/5 92 88.

Verkaufe CBS ColecoVision + 2 Topspiele + Antennenkabel 5 Wochen alt für DM 650,-, Michael Spengler, Hansastr. 143, 8 München 70, Tel. 089/7 60 29 81.

Atari Cass. Star Raiders DM 70,-, Pac-Man, Cosmic Ark je DM 60,-, (zusammen DM 170,-), Tel. 089/84 22 60.

Die Krise der Minis

Die internationale Spielwarenmesse in Nürnberg, alljährlich weltweit die größte ihrer Art, öffnete Anfang Februar wieder für etwa eine Woche ihre Pforten. Fazit, sicherlich auch für **TeleMatch**-Leser interessant: Es darf offenbar beim Spielen wieder intensiver miteinander gesprochen werden! Die Fantasyspiele wie **D &D** und **Das Schwarze Auge**, kommen jetzt deutschsprachig auf den Markt; Quizspiele (allen voran **Trivial Pursuit** von Parker für ca. 99 Mark) versuchen sich hierzulande zu etablieren; die Anzahl der attraktiven Tisch/Brettspiele ist in diesem Jahr noch gestiegen. Im Gegensatz dazu steht das Angebot an neuen elektronischen Mini- oder Tischspielen. Die Krise der Videospiele scheint zu einer Krise elektronischer Spiele schlechthin zu werden, von der die Minis ganz besonders betroffen sind.

Es gibt einige Gründe dafür, daß die Elektronik auf der Nürnberger Messe eine untergeordnete Rolle spielte (Videospiel- und Computersoftware ist ohnehin mehr ein Thema für spezielle Messen, traditionsgemäß nicht so sehr für Nürnberg). Ein wichtiges Argument ist der über lange Zeit zu hohe Preis, den der Verbraucher für ein oftmals sehr kurzes Spielvergnügen zahlen mußte. Die Spielideen waren häufig den größeren Brüdern in den Spielhallen entlehnt, was bei der Umsetzung auf Spielkonsolen- oder Computerformat zu einer wesentlichen Vereinfachung der Handlung und der grafischen Umsetzung führte. Dann kam die Flut der Billigspiele, zum Teil aus Taiwan; immer mehr zweit- und drittklassige Produkte verdeckten den Blick auf die wirklich interessanten Spiele. Außerdem ist in der Familie das klassische, konventionelle Spiel durch den Elektronik-Boom sehr zurückgedrängt worden, so daß der Nachholbedarf derzeit unverkennbar ist.

Was ist zu tun, um zumindest einige, dann aber auch herausragende Minispiele überhaupt noch zu vertreiben? Man wird sich wohl schnellstens von den im doppelten Wortsinn billigen Spielchen trennen müssen. Wer ein-, zwei- oder dreimal für wenig Geld mindere Spielqualität mit schnellem Reizverlust gekauft hat, der kann sich kaum vorstellen, daß man hier und da für etwas mehr Geld auch tatsächlich spaßigere, spannendere Spiele erwerben kann. Also weg mit der Flut simpler Kopien und Low-Preis-Produkte. Dagegen müßte der Trend zu einer geringeren Anzahl an Spielen führen, die man aber auch nur dann vertreiben und anbieten sollte, wenn man als Hersteller oder Vertrieb selbst vom Spielreiz überzeugt ist. Der Bedarf besteht also an komplexeren Spielen, die grafisch und farblich ansprechend gestaltet sind!

Gama: Mathe Master und BMX

Gama wird in diesen Monaten einige neue Minis vorstellen. Zu den herausragenden kann man ein Mathematik-Lernspiel für kleinere und größere Kinder, sowie ein Fahrradspiel rechnen.

In den letzten Wochen und Monaten hat es einige Neuheiten gegeben, bei denen sich eine nähere Betrachtung durchaus lohnt. Hinzu kommen in nächsten Wochen weitere, die auf der Nürnberger Messe zum Teil nur als einmalige Handmuster oder als Prototypen vorgestellt wurden. Letztere können nur oberflächlich beschrieben werden, da sie bei Redaktionsschluß noch nicht als Testexemplare zur Verfügung standen. In einer der nächsten Ausgaben wird sich **TeleMatch** diesen neuen Spielen detaillierter widmen.

Mathe Master heißt das Spiel, das mit einem angenehm großen LCD-Bildschirm aufwartet. Spielerisch werden die vier Grundrechenarten trainiert mit großen Ziffern, einer Art Rechenmaschinentastatur und einer „Lehrerfigur" als Fehleranzeige. Mit diesem Spiel könnte dem überaus erfolgreichen **Little Professor** (Texas Instruments) Konkurrenz erwachsen.

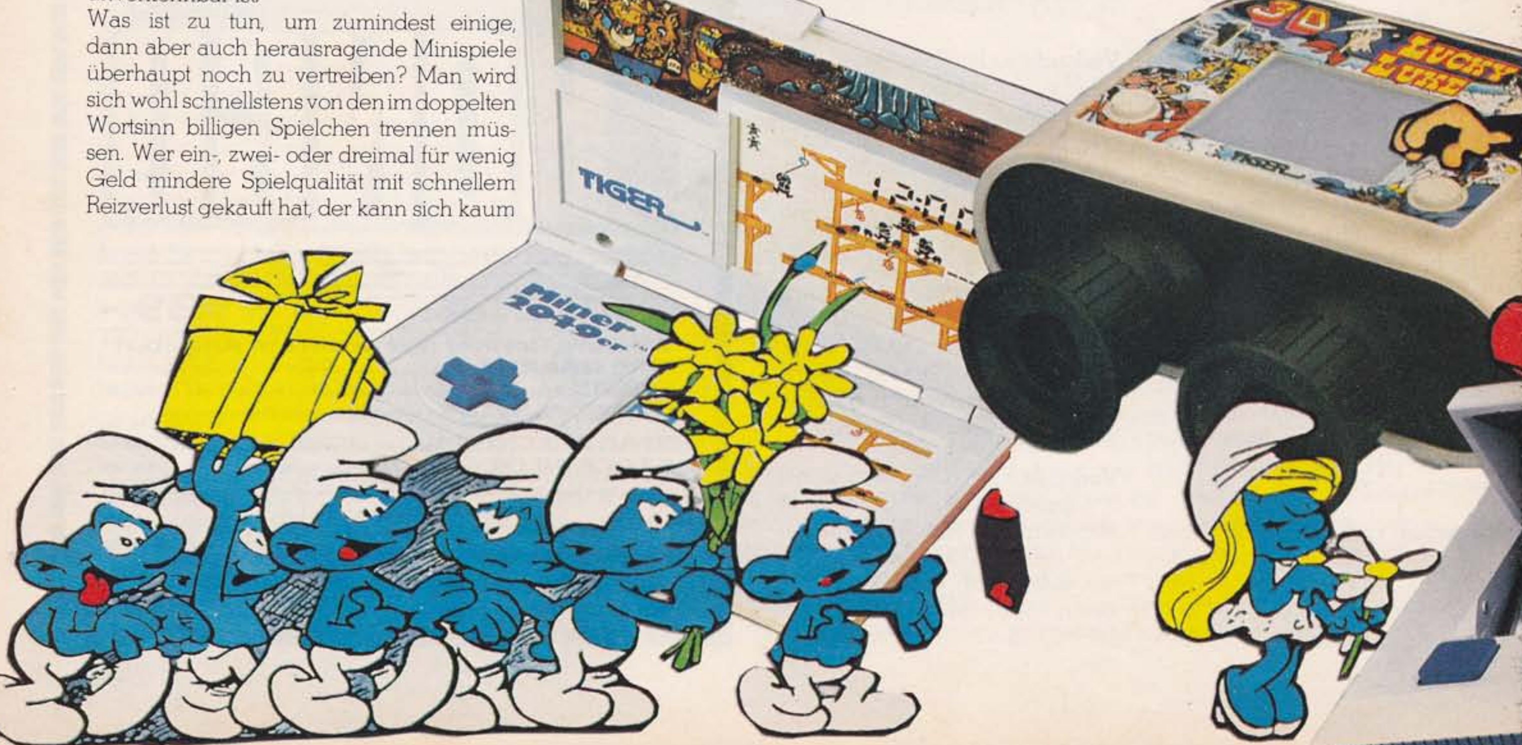
BMX heißt die vor allem bei Jugendlichen beliebte Fahrradwelle. Ein „BMX-Racing"-Spiel bringt ein Geschicklichkeitsrennen in die Westentasche, bei dem u.a. Hindernisse zu umfahren sind. Dieses Spiel könnte zu den großen dieses Jahres zählen.

Dazu kommen ein paar Neuheiten, die bei Redaktionsschluß noch nicht vorlagen. Da wird im Weltall wild um sich geschossen, so bei **Firefox F-7** und **Star Force** (einer Art **Galaxian**), da tummelt sich bei **Pinguin** ein ebensolcher am Polarkreis, **P-Man** (wer könnte das wohl sein?) sammelt Punkte und versucht, Monsterchen auszuweichen. Um Gespenster- und Monsterjagd geht es auch bei den LCD-Spielen **Wonderhouse** und **Jedi-Warrior**, und eine **Computer Bank** schließlich ist eine Spardose mit Taschenrechner und Speicherwerk (Einzahlungen/Auszahlungen).

Tomy: Es bleibt dreidimensional

Zu den im letzten Jahr vorgestellten sogenannten 3-D-Spielen, die man so an die Augen halten mußte, daß Zuschauer meinen konnten, es handele sich um Ferngläser, kommen drei weitere.

Bei **3-D-Shark Attack** ist der dreidimensionale Effekt fast total. Da hat man den Harpunier am oberen Bildrand, den man seitlich dirigieren muß, damit er in die richtige Angriffsposition kommt und nicht selbst unfreiwilliges Hai-Mahl wird. Aus drei Richtungen



kommen Haie auf den Spieler zu. Es scheint, als würden sie seitlich am Spieler vorbeischwimmen und in der Ferne verschwinden. Kurz zuvor aber schwenken sie ab und gehen zum Angriff über.
Unter grafischen Gesichtspunkten betrachtet, ist *3-D Shark Attack* recht gelungen. Die Haie wirken vollplastisch. Geteilter Meinung sein kann man sicher über dieses mehr oder weniger sinnlose Abschlachten bzw. Schießen. Daran ändert auch das Bonusspiel mit noch schnelleren Haien nichts.
Einen ähnlichen Eindruck vermittelt das **3-D-Stereo Sky Fighter**. Der Spieler kann sein Flugzeug hinsichtlich der Geschwindigkeit und des Kurses beeinflussen und soll so möglichst viele gegnerische Flugzeuge zum Absturz bringen. Warum eine solche Spielhandlung für Kinder? Bemerkenswert: Der echte Stereo-Sound.
3-D Jungle Fighter ist so eine Art Tarzan im Wasser, an Lianen, mit Affen, Krokodilen und Nashörnern sowie Catty, einem Jane-Verschnitt. Sie gilt es zu befreien. Wer hätte anderes erwartet?
Drei kleine, komplett farbige LCD-Spiele runden das elektronische Tomy-Neuheiten-Programm ab. Da ist **Mr. Go!**, den man auch „Mr. Do!" hätte nennen können. Unterschiede gibt es nämlich nicht. *Mr. Go!* liebt Kuchen und Kirschen, dumm nur, daß er von Monstern verfolgt wird. Mit genügend Geschick kann man den kleinen Wicht so steuern, daß die Buchstaben EXTRA formiert werden, was Bonuspunkte einbringt. Ansonsten: Erstmals der Versuch, das beliebte Arkadenspiel handlich zu präsentieren.

Bei **Monster Burger** dirigiert der Spieler einen Superdrachen, der eine Speisekammer nach der anderen anpeilt. Häufig findet er in ihnen Hamburger oder Eiscreme, kann aber auch auf Kobolde treffen, die er mit heißem Atem unschädlich machen muß. Ein Spiel, das nur kurzfristig Spaß macht.
Das interessanteste Spiel aus dem Hause Tomy ist **Wheelie Crosser**, ein Moto Cross-ähnliches Geschicklichkeitsspiel mit zahlreichen Varianten. Der Super Rider trifft motoradfahrenderweise auf ein Hindernis nach dem anderen, die mittels Tastendruck (vier stehen zur Verfügung) überwunden werden müssen und so Punkte bringen. Man durchfährt Gräben, überspringt Hindernisse, kann einen Konkurrenten überspringen oder ihm Auspuffgase in Richtung Vorderreifen entgegenschicken. Geht der Sprit aus, sollte man rechtzeitig versuchen, einen Benzinkanister zu erwischen. Kleine Bomben, aus einem Hubschrauber geworfen, fehlen unsinnigerweise bei diesem Spiel auch nicht. Mit etwas Geschick kann man ihnen ausweichen, und das Feuer wird zum Glück nicht erwidert. Dazu flattern Vögel durch die Gegend und verhindern, daß man jederzeit springen kann. Zum Ende einer Runde winkt ein mit kußbegierigen Mädchen besetzter Heißluftballon als Zwischenziel. Herausragend: Die „Fließgrafik", die von rechts nach links über den Bildschirm zieht.

Bienengraeber & Co.: Nintendo und nichts anderes!

Die bei uns **tric-O-tronics** genannten Nintendo-LCD-Spiele zählen zu den mit Abstand besten Minispielen überhaupt. Den Pfiff, das berühmte i-Tüpfelchen dieser Spiele, hat kein anderer Hersteller derart häufig vorweisen können. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, daß sich die Firma Bienengraeber & Co. fast ausschließlich auf die Nintendo-Spiele konzentriert, die oft kopiert, jedoch kaum erreicht wurden. Zu den schwächeren Nintendo-Spielen zählt allerdings **Mario's Bombs Away** aus der Reihe der farbigen Panorama Screen-Spiele. Nicht die Spannung ist es, die dieses Hand-held schlechter abschneiden läßt, sondern die für Nintendo ungewöhnlich brutale Handlung. Mario, der dem Donkey Kong-Helden nur im Aussehen ähnlich ist, transportiert Bomben von einer Screen-Seite zur anderen. Dummerweise gibt es einige extrem Unvorsichtige, die mit Fackeln oder brennenden Zigarren so hantieren, als handle es sich bei besagten Bomben um Silvesterartikel für Vorschulkinder. Kein Wunder also, daß ab und zu eine Lunte Feuer fängt, mit dem Ergebnis, daß Mann und Maus in die Luft fliegen. Mit einem Spiel im eigentlichen Sinne hat *Mario's Bombs Away* nichts zu tun, darüber täuscht auch die Anfangsmelodie nicht hinweg. Vergessen wir also dieses verunglückte Nintendo-Produkt.
Der bislang vorletzte Double-Screen Beitrag des japanischen Herstellers ist **Lifeboat**. Auf zwei nebeneinander liegenden Minibildschirmen tut sich mancherlei, sehr zum „Leidwesen" des Spielers. Ein großes Kreuzfahrtschiff steht in Flammen! Glücklicherweise ist jedoch Festland in der Nähe. Der Spieler hat die Aufgabe, das einzige Rettungsboot, in dem zu allem Überfluß auch nur maximal vier Personen Platz finden, so geschickt wie möglich zu dirigieren. In der Zwischenzeit springen immer mehr verängstigte Passagiere vom Luxusliner aus ins Wasser, wo sie von einem offenbar extrem gefräßigen Hai erwartet werden. Meint der Spieler, ein paar winzige Augenblicke Zeit zu haben, dann kann er das Boot an eines der beiden Ufer steuern, wo die glücklich Geretteten nacheinander auf festen Boden steigen. Aber weiter geht's, denn die anderen Passagiere lassen sich nicht vom Springen abhalten! *Lifeboat* bietet nichts grundlegend Neues, zeichnet sich jedoch durch viel Spielwitz aus.
Nintendo/Bienengraeber & Co. haben mit **Pinball** ein weiteres Doppelbildschirmspiel veröffentlicht. Es handelt sich hierbei um den kleinsten elektronischen Flipper! Da gibt es Bonuspunkte, Bumpers, Zusatzkugeln und





vor allem vier Flipperhebel, die die jeweilige Kugel so lange wie möglich im Spiel halten sollen. Das Äußere dieses Flippers — ganz in Schwarz gehalten — macht viel her! Viel wichtiger ist jedoch der Spielwert und er liegt nicht über dem anderer elektronischer Keinstflipper. Im Gegenteil: Hält man die Flippertasten gedrückt, so braucht man sich nicht mehr um die Kugel zu kümmern, da diese so lange im Spiel bleibt, bis einer der beiden Finger erlahmt. Mal abgesehen davon, daß man eigentlich nicht von „Schwierigkeitsgraden" sprechen kann, ist *Pinball* vor allem für etwas Jüngere ein reizvolles Spielchen.

Die folgenden drei neuen Nintendo-Minis wurden in Nürnberg vorgestellt. Das erste heißt **Mickey Mouse** und ist ein Panorama Screen-Spiel. Mickey jongliert mit Hanteln in einer Zirkusarena. Donald Duck, der in diesem Jahr seinen fünfzigsten Geburtstag feiert, schaut interessiert zu, ob Mickey — abhängig vom Geschick des Spielers — irgendwann einmal danebengreift. Wie alle Panorama Screen-Produkte ist auch dieses ein durch und durch farbiges LCD-Spiel.

Eine neue Serie erlebt mit **Spitball Sparky** und **Crab Grab** ihre Premiere. SuperColor nennt Nintendo diese Reihe, die durch den Metallic-Look sehr exklusiv anmutet. Bei diesen Spielen ist wieder einmal Geschicklichkeit gefragt. In *Spitball Sparky* gibt es, ähnlich den **Breakout**-Videospielen, farbige Blöcke mit einem Ball wegzustoßen. In *Crab Grab* müssen Krebse über den Spielfeldrand geschubst werden.

Alles in allem zählen die Nintendo-Spiele, wie auch die **TeleMatch**-Hitliste beweist, nach wie vor zu den mit Abstand besten. Das wird sich auch in den nächsten Monaten nicht ändern, wenngleich ausgesprochene Neuheiten noch auf sich warten lassen.

Lindy: Was kommt nach den Schweinchen?

Elektronische Spiele sind das Ein und Alles der Firma Lindy, die mit **Frogger** ihren bislang wohl größten Erfolg verbuchen konnte. Lindy hat sich jüngster Zeit auf die Produkte des japanischen Herstellers Gakken konzentriert. Das neueste Tischspiel ist **Amidar.** Es übertrifft das schwache Parker-Videospiel bei weitem, obgleich es einfacher konzipiert ist. Bei *Amidar* geht es mit viel „Schwein" zu, genauer gesagt: Den drei kleinen Schweinchen wird jede Gelegenheit zum Fettwerden genommen, da sie unentwegt von Monstern durch ein Labyrinth von Gängen gejagt werden. Eines der vorwitzigen rosa Kerlchen begibt sich zwischendurch auf die Suche nach nahrhaftem Obst. Fündig wird es jedoch erst, wenn eines der 14 Rechtecke erfolgreich umrundet ist. Da die gefährlichen Monster ganz versessen auf Schweinebraten sind, muß der kleine Held permanent flüchten. Die Sprungtaste, mit der man das Schweinchen über den Gegener hinweghüpfen lassen kann, funktioniert nur dreimal. Hat man die vier Eckfelder umrundet, so kann man selbst Jagd auf die Monster machen. Nach dem Abernten eines Screens erscheint die *Amidar*-Lotterie. Hier winken Bonus-Punkte, sobald man mit einem aus der Reihe tanzenden Schweinchen zusammentrifft.

Auf die circa 17 Neuerscheinungen, von denen auf der Messe die Rede war, darf man gespannt sein. Nicht alle, das zeigte ein Blick auf die Spiele in Nürnberg, zählen zum Nonplusultra, aber zum Beispiel die Tom & Jerry-Motive, das Schlittenhundspiel **Antarctica** und die LCD-Version von **Pooyan** (anscheinend mindestens so gut wie das Videospiel, wenn nicht besser), könnten ihren Weg gehen.

Schmidt Spiel Freizeit: Panzerknacker & Co.

Nach den beiden **Pac-Man**-Varianten des letzten Jahres, **Millionenraub** und **Dracula**, wartete Schmidt in Nürnberg mit gleich 16 verschiedenen LCD-Spielen auf. Zum Test hatten wir noch keine Gelegenheit, konnten aber auf dem Messestand einen wenn auch flüchtigen Eindruck gewinnen. In einigen Fällen wurden unspielbare Dummies mit aufgeklebten Bildern als Screen-Ersatz präsentiert...

Ms. Pac-Man und **Schlumpf** wenden sich an die kleinsten Spieler, wobei besonders *Schlumpf* gute Chancen hat, akzeptiert zu werden: Es geht für den kleinen Schlumpf darum, Schmetterlinge zu fangen. Beide Spiele sind vom Titel-Fräulein bzw. -Zwerg ummantelt.

Die zweite Gruppe der neuen Schmidt-Electronics umfaßt fünf LCD-Spiele mit etwas größerem Bildschirm: **Pac-Man**, **Lucky Luke Space Invaders**, **King Kong** und **Panzerknacker.** Bei *Lucky Luke* wird geritten, gesprungen und ge-, genauer: erschossen (ob man da wieder von einem „Forget it-Spiel" für Kinder sprechen muß, wird sich zeigen); bei *Pac-Man* und den *Space Invaders* hat man es mit den gewohnten Videospiel-Imitationen bzw. Adaptionen zu tun, — anscheinend gar nicht unübel. *King Kong* fordert Hilfe für einen Feuerwehrmann beim Erklettern des Empire State Building. Und die *Panzerknacker* schließlich sind hinter Onkel Dagoberts Geld her. Daß es sich um die Original Disney-Charaktere handelt, versteht sich, und darin dürfte für manchen auch der Reiz dieser Spiele liegen. Weniger wohl in den ähnlichen Handlungsabläufen.

Doppelbildschirm-Spiele, davon gleich vier, wurden ebenfalls bereitgehalten: Zum drittenmal versucht **Pac-Man** Monstern auszuweichen, zum zweitenmal (sicher nicht letztenmal!) kommen **Schlumpf**-Liebhaber auf ihre Kosten, die Schlumpfinchen vorm bösen Zauberer Gargamel zu retten haben. Der **Miner 2049er** im Mini-Verschnitt ist auch zu haben. **Micky Maus** schließlich arbeitet im Hühnerstall und muß Eier suchen.

Bleiben die fünf Table-Tops, die aufklappbaren LCD-Spiele. Wieder reitet **Lucky Luke** im Wilden Westen und jagt die Dalton Brothers. **Space Invaders** kommt in der Zu- bzw. Aufklapp-Version, und **King Kong** darf klappenderweise das große Building unsicher machen. **Donald Duck** hat anläßlich seines 50. Geburtstages Chancen, zum Knüllerspiel zu werden. Tja, und dann ist da noch ein Irrgarten, durch den sich ein gewisser **Schlumpf** hindurcharbeiten muß. Fazit vorerst: Es dauert an, das Warten auf den Clou...



Verkaufe Intellivision Tele-Computer mit 17 Cass. für DM 790,- (NP. DM 2400,-) oder einzeln, Heinrich Meckes, Hirschhorner Str. 27, 6124 Beerfelden, Tel. 06068/18 73.

CBM-64: Biete sehr gute Software für den CBM 64 z.B. Action-User und Spielprogramme aber auch tolle Musikprogramme, Sprachsynthesizer usw., Gratisinfo bei Postlager Nr. 012108 B, 1000 Berlin 12.

Hanimex 2650, verkaufe meine Sammlung von 21 Cassetten. Jede Cassette DM 50,- VB, Klaus Laufer, 02331/88 04 34, Altenhagener Str. 38, 5800 Hagen 1.

CBM 64: Biete sehr gute Software jeder Art (Action-User-Utilities-Text-Grafik- und Musikprogramme) Über 300 Programme. Für jeden Geschmack etwas: Gratisliste bei: Postlager 012108 B, 1000 Berlin 12.

Vectrex (Scramble, Cosmic Chasm, Solar Quest, Hyper Chase, Armor Attack, Space Wars), Mindestgebot DM 600,-, Coleco + 2 Cassetten Mindestgebot DM 350,-, Peter Klauer, Tel. 06202/74990.

Langeweile? Kennt ihr nicht mehr, wenn ihr meine C-64 Superspiele habt. Nur Disk. Tiefstpreise. Kostenlose Liste anfordern. M. Weimann, Augartenstr. 46, 7500 Karlsruhe od. Tel. 0721/3 43 43 ab 19.00 Uhr.

Atari Club sucht Mitglieder! Umfangreiche Programmbibliothek, günstige Hardware, Tips + Tricks, Info gegen DM 1,- bei Schwarting, Postfach 100860, 4152 Kempen 1.

Verk. CBS ColecoVision m. Atari Converter + 8 Cassetten z.B. Donkey Kong jr., Spacefury, Zaxxon usw, Arne Jensen, Hamburg, Tel. 040/49 44 64

Aufgepaßt und zugefaßt!!! Wir liefern Ihnen jedes Telespiel! Titel/System der Cassette und Preiswunsch auf eine Postkarte schreiben. Lieferung zuzüglich DM 3,- Versand, DM 3,20 Nachnahme. Auf Wunsch Scheckzahlung oder per Rechnung.
Tele Aktiv Abt. 11/8 R. Sommer, H. Böckler-Pl. 1, 4330 Mülheim.

Verkaufe Atari VCS + 7 Cassetten Phönix, Frogger, Raiders, Air Sea Battle, Threshold, Demon Attack, Basketball, VB DM 470,-, Tel. 0202/74 45 66.

Verk. Atari VCS + 23 Cass. + div. Joyst. + 1 Paar Drehr.: Q*Bert, Ms. Pac-Man, Demon-Attack, Def., Missile Command etc., alles gut erhalten u. mit orig. Verpackung für DM 1350,-, Horst Aman, 8000 München 80, Gallmayerstr. 8, Tel. 089/4 48 26 82.

Verkaufe CBS ColecoVision + 8 Cassetten (Turbo, Donkey Kong jun., Zaxxon) + Videospielvitrine für DM 800,- evtl. auch weniger, Dietmar Stephan, Friedrichstr. 40, 5450 Neuwied 1, 02631/2 88 19.

Verk. Orig. Rotamint Jackpot Geldspielgerät für nur DM 699,-. Außerdem für Mattel Q*Bert für DM 95,-. Suche Atari 400/600/800 oder Coleco Konsole, Tel. 0711/25 22 38.

Telespiele und **Heimcoputer** Atari, CBS, Mattel, Commodore, u.a. zu Supersparpreisen; z.B. CBS-Konsole DM 384,-, Turbo DM 239,- auch Versand; Peter Weimann, Nürnberg, Tel. 0911/30 12 96.

Verkaufe ColecoVision mit Cassetten Venture, Donkey Kong, Q*Bert und Cosmic Avenger für DM 600,-, A. Weis, Tel. 06073/35 42 (neu!).



Verkaufe CBS Cass. für Coleco, Donkey Kong DM 70,-, Zaxxon DM 100,-, v. Parker Q*Bert DM 100,- u. Lady Bug DM 70,- a. in Original Verpackung, Lars Weide, Tel. 05608/1397.

Verkaufe Atari VCS mit 8 Cass.: Space Shuttle, Kangoroo, Battlezone usw. für DM 800,-, Tel. 09355/314, von 18 bis 21 Uhr.

Interton — Telespiel und 25 Cassetten, alles okay, Neuwert über DM 2100,-. Gebe es für nur DM 700,- her! Treichel, Mittelbruchzeile 105, D-1000 Berlin 51, PS: **C 64** Programme: Liste DM 3,-.

Für Atari VCS: Assault DM 40,-, Indy 500 DM 100,-, Compumate 16K Ausbaumodul für Atari VCS DM 170,-, Thomas Lampert, 7550 Rastatt, Tel. 07222/3 31 05, ab 17 Uhr.

Sensation! Verkaufe CBS ColecoVision incl. Donkey Kong, Zaxxon und Cosmic Avenger. Alles bestens erhalten, Original Verpakkung, 6 Wo. alt, nur DM 550,- VB, Tel. 06196/8 30 82, 6231 Schwalbach.

Günstig: Nagelneues Mattel Telespiel mit 3 Cassetten (Boxen, Fußball, Autorennen) für DM 380,- zu verkaufen. 6 Wochen alt, Originalzustand (noch Garantie), nur wenige Stunden gespielt, Tel. 0421/59 11 11, Th. Hanisch, Delmestr. 50, 2800 Bremen 1.

Superangebot! Erst 2 Monate alt. CBS-Coleco mit Atari Adapter. Cass. Smurf, Donkey Kong, Zaxxon für CBS und Cass. Billard, Enduro, Pole Position, Space Shuttle für Atari. Zusammen DM 1000,-, Tel. 04531/8 20 07 ab 17.00 Uhr.

TeleMatch-Markt

Kleinanzeigen kosten pro Zeile DM 3,50 (mit Wortzwischenräumen maximal 30 Anschläge). Der Mindestpreis pro Anzeige beträgt DM 21,—. Veröffentlichung erfolgt nur bei Vorkasse durch Überweisung auf das Geschäftskonto (siehe Impressum) oder durch Einsendung eines Schecks an den Verlag.

ANZEIGENAUFTRAG

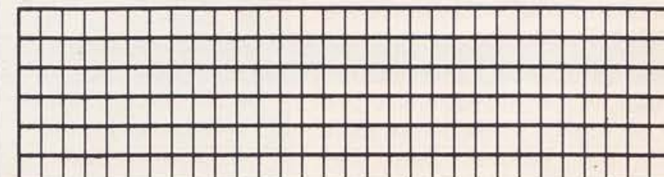
Zur Veröffentlichung im nächsten TeleMatch Heft
☐ Überweisung auf das Geschäftskonto ist erfolgt
☐ Scheck anbei (bitte ankreuzen)

Name ______________________

Stadt (   ) ______________________

Straße ______________________

Mein Textwunsch:
(bitte pro Buchstaben und Zwischenraum jeweils ein Kästchen benutzen)



(Falls Raum nicht ausreicht, bitte eigenes Blatt verwenden!)

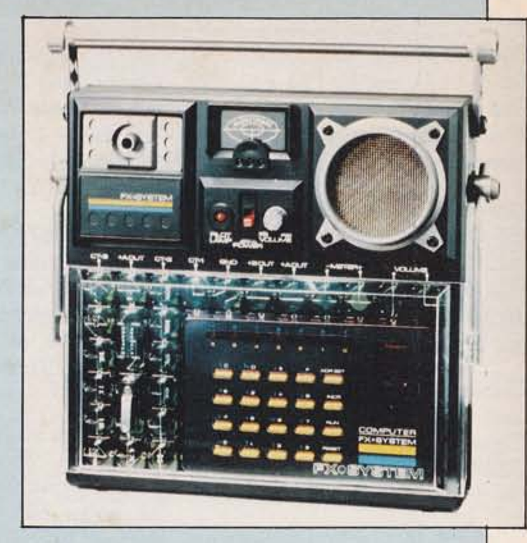
Datum/Unterschrift

KLEINANZEIGEN

Das alles bringt Ihnen das nächste TeleMatch

Computer-Experimente

Technische Kenntnisse setzt der Umgang mit HomeComputern nicht voraus. Wozu auch? Die Rechner sind zum Arbeiten da. Viele Computerfreunde aber möchten doch einen zumindest kurzen Blick „hinter die Kulissen" werfen, um technische Zusammenhänge grundsätzlich zu verstehen. Die Möglichkeit zum Verstehen schafft der FX-Experimentier-Computer von Lindy.



Musik auf dem Computer

TeleMatch-Autor Jimmy Patrick, Profi-Musiker und Computerfreak, hat sich für Sie auf der Musikmesse umgesehen. Neben Neuheiten stellen wir Musikprogramme für die verschiedenen HomeComputer-Systeme vor.

Spiel intern: Die drei Video-Musketiere

Sie arbeiten für die führenden amerikanischen Software-Häuser, die Kitchen-Brothers. Garantiert haben Sie mindestens eines ihrer Spiele entweder in der Videospiel-Konsole oder im Computer gehabt. Mehr über das Trio in der nächsten Ausgabe.



Centipede mit eigener Hand!

Aus der Fülle der Einsendungen haben wir interessante Spiele ausgewählt, ausprobiert und ... bitte, eintippen!

Testprogramm

Gut vier Dutzend neue Video- und Computerspiele haben die TeleMatch-Tester sich angesehen und bewertet.
Und außerdem ...

- Die aktuelle **Videospiel-Hitparade**
- Strategie & Taktik
- Elektronische Musik
- Neues von der Hand-held Szene
- **Insert Coin Here**: Der neue **TRON**-Automat
- Nachrichten, Notizen, Neuigkeiten, Film, Tricks und Tips

Pac-Man als Fernsehstar

Seit Monaten erlebt der „Mann des Jahres 1982" in den USA die tollsten Trickfilm-Abenteuer. Wir sagen Ihnen, was da passiert und haben uns mit den Machern aus dem Hause Hanna-Babera unterhalten. Deren Charaktere kennen Sie sicher, oder? Stichwort: Tom & Jerry u.s.w.

Heft 5/84 ist ab 24.4.84 überall im Zeitschriften-Handel zu haben



Super-Comic · Super-Action · Super-Spaß
BC's QUEST FOR TIRES™
Das Spitzenspiel
von Sierra On-Line
– jetzt für Coleco, Atari Computer
und Commodore 64.
The Official
FROGGER
SEGA
SIERRAVISION
Atari · VC 20/64 · Apple
OIL'S WELL™
SIERRAVISION
Atari · C 64 · Coleco
Sierra
ON-LINE™
Mit vielen Hits
weltweit ganz vorn
TELDEC
Videospiele
MUSIK+ FREIZEIT SERVICE
TELDEC
Musik und Freizeit Service
Heußweg 25 · 2000 Hamburg 20